

5 VĚŽÍ

Nemáš náladu číst pravidla? Pusť si videonávod:



www.tlamagames.com

Hra od Kaspera Lappa
pro 2 až 5 hráčů od 7 let

Herní materiál:
110 karet

Cíl hry

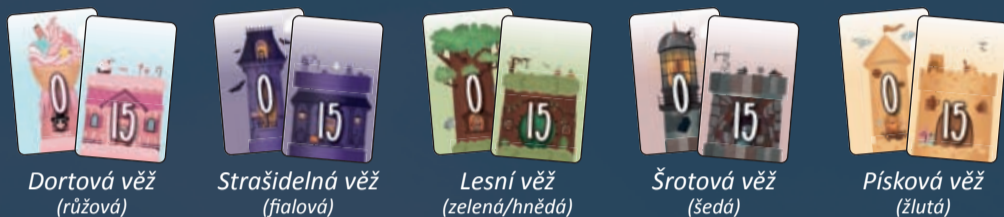
Jste vyhlášení architekti, kteří se předhánějí při stavbě té nejvyšší věže ve městě. V každém kole bude k dispozici 5 karet – pater vašich věží. Karty získáte jednoduše: ten, kdo je ochoten vzít si nejvíc karet z nabídky, získá tyto karty a musí je přidat ke svým věžím. Proč si ale nevzít hned všechny karty? Smíte totiž stavět pouze jednu věž od každého druhu a hodnota každé nové karty ve věži musí být nižší než hodnota karty pod ní. Pokud si tedy vezmete příliš mnoho karet, můžete sami sebe zablokovat.

Jakmile je vyložena poslední karta, vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Každá karta v každé vaší věži vám přinese 1 bod. Pokud je navíc vaše věž zakončena vrcholkem, přinese vám každá karta v této věži 2 body místo jednoho. Každá karta ve vaší nejvyšší věži vám také přinese 1 bod navíc. Ale pozor, za karty, které jste během hry museli zbourat, naopak body ztratíte.



Přehled karet:

Každá karta je označena číslem od 0 do 15 a patří k některému z 5 druhů (barev) věží:



Při hře 2 a 3 hráčů bude v balíčku 1 karta každého čísla (tedy 0 až 15) od každého druhu věže.

Při hře 4 a 5 hráčů budou v balíčku některé karty dvakrát. Konkrétně čísla **0, 2, 5, 7, 10** a **12** od každého druhu věže.

Stavba věží:

Pokaždé když během hry získáte karty (viz následující strana), musíte je přidat ke svým věžím, za dodržení těchto pravidel **pro stavbu**:

- Smíte stavět pouze jednu věž od každého druhu, takže maximálně budete stavět 5 věží.
- Všechny karty ve věži musí být stejného druhu (tzn. nelze kombinovat barvy).
- Když přidáváte novou kartu na věž, musíte ji umístit tak, aby překryla vrchní část nejvýše umístěné karty v této věži (pokud se jedná o vaši první kartu tohoto druhu, jednoduše ji umístíte před sebe, čímž založíte novou věž). Všechna čísla na všech kartách ve věži musí být viditelná.
- Jak věž roste, musejí hodnoty karet ve věži klesat. To znamená, že když přidáváte novou kartu na věž, musí tato karta být **nižší** hodnoty než karta, na kterou ji umísťujete. Ovšem pozor, ve hře jsou 2 karty, které toto pravidlo porušují.



Na kartu s číslem **8**, smíte umístit kartu s libovolným číslem. Stále musí být stejného druhu.

Kartu s číslem **9** smíte umístit na kartu s libovolným číslem (kromě 0, to je vrcholek věže). Stále musí být stejného druhu.

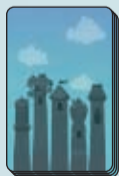
- Jakmile umísťujete kartu na věž, již ji nesmíte přesunout a pořadí karet ve věži již nelze měnit.

Příprava hry

- ▶ Pokud hrají pouze **2** nebo **3** hráči, odstraňte z balíčku 30 karet se symbolem a vraťte je zpátky do krabičky. Použijete pouze zbylých 80 karet.

Při hře **4** nebo **5** hráčů použijete všech 110 karet.

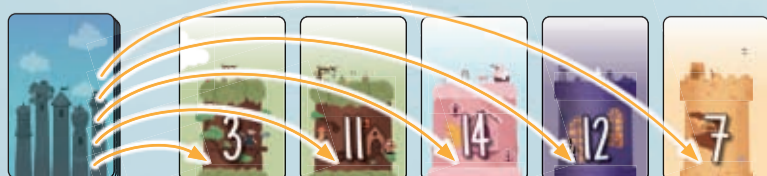
- ▶ Zamíchejte karty a umístěte je lícem dolů doprostřed stolu. Tím utvoříte dobírací balíček. Ponechte kolem **dobíracího balíčku** prostor pro **odkládací hromádku** a **nabídku** 5 karet.



- ▶ Vyberte začínajícího hráče, který zahájí první kolo, případně začne nejmenší hráč.

Průběh hry

Hra probíhá po jednotlivých kolech. Na začátku každého kola otočíte 5 karet z dobíracího balíčku a umístíte je lícem vzhůru do nabídky.



Poté proveďte 3 kroky v následujícím pořadí:

- 1) Nabídka
- 2) Stavba
- 3) Úklid

1) Nabídka

Začínající hráč určí, kolik karet z nabídky je ochoten si vzít. Musí tedy říct číslo mezi 0 až 5.

Hráči poté pokračují v pořadí po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Když je řada na vás, musíte buďto zvýšit dosud nejvyšší nabídku (tzn. vybrat vyšší číslo), nebo odstoupit. Takto pokračujte, dokud každý hráč neměl právě jednu šanci vybrat počet karet, nebo dokud některý hráč nevybere číslo 5 (vyšší číslo vybrat nelze).

Hráč, který vybral nejvyšší číslo, si nyní vybere z nabídky přesně tolik karet, kolik jich určil. Smí si vybrat libovolné karty z nabídky. Tyto karty si vezme do ruky.

Příklad: Felix je začínající hráč a určí číslo 3. Dita nechce nebo nemůže určit vyšší číslo, a tak odstoupí. Agnes určí číslo 5 a vezme si ihned všech 5 karet z nabídky do ruky. Ervín, který sedí po levici Agnes, neměl v tomto kole šanci vybrat číslo, protože číslo 5 je nejvyšší možné a karty získala Agnes.

2) Stavba

Pokud byl nejvyšší výběr váš a podařilo se vám v předchozím kroku získat karty, pokračujte podle následujících pravidel:

a) Pokud chcete, smíte nyní zbourat nejvýš umístěnou kartu z jedné vaší věže. Takto se můžete zbavit nižší karty, která by vám mohla bránit ve stavbě. Odeberte tuto kartu z věže a umístěte ji lícem dolů na osobní hromádku trosek poblíž vašich věží. Ale pozor, čím více karet budete mít na konci hry v hromádce trosek, tím více bodů ztratíte.

Důležité: Karty s číslem 0 jsou vrcholky věží. Tyto karty nelze zbourat.

Jakmile zakončíte některou svoji věž vrcholkem, již nemůžete získat další karty tohoto druhu (na vrcholek nelze umístit ani kartu s číslem 9).



b) Nyní přidejte všechny karty ze své ruky ke svým věžím (v libovolném pořadí). Dodržte pravidla pro stavbu, která najdete na předchozí straně.

Příklad: Agnes si vzala všech 5 karet z nabídky do ruky. Momentálně má před sebou pouze žlutou pískovou věž. Nejvýše položená karta ve věži má číslo 6. Kartu s číslem 6 zbourá, aby mohla umístit kartu s číslem 7. Poté postaví i všechny ostatní karty z ruky.



Důležité: Smíte získat pouze ty karty, které dokážete postavit s případnou pomocí jednoho zbourání. Během výběru si dávejte pozor na karty, které už postavit nesmíte, a vybírejte pouze tolik karet, kolik dokážete postavit. Pokud během stavby náhle zjistíte, že některou kartu nedokážete postavit, musíte zrušit celou svoji stavbu a vrátit všechny získané karty zpět do nabídky (také vraťte na věž případnou kartu zbouranou v tomto kroku). Hra se vrátí zpět do kroku nabídky, a to do okamžiku vašeho výběru. Musíte upravit svůj výběr, nebo odstoupit. Krok nabídky poté dokončete v pořadí od vašeho tahu (hráči před vámi už nebudou mít šanci vybírat znovu).

Příklad: Představme si situaci, že Agnes měla na pískové věži kartu s čísly 6 a 4. V takovém případě by nemohla zhlásit 5, protože by nemohla přidat kartu 7 na svoji pískovou věž, ani kdyby zbourala jednu kartu. Musela by tedy vrátit všechny získané karty zpět do nabídky a upravit svůj výběr na 4. Ervín, na kterého by nyní přišla řada, by měl v tomto případě šanci vybrat 5 (pokud by chtěl a směl), nebo by mohl Agnes ponechat 4 karty.

3) Úklid

Jakmile je stavba dokončena, odložte případné zbývající karty z nabídky lícem vzhůru na odkládací hromádku.

Začněte nové kolo. V novém kole bude začínat hráč sedící nalevo od toho, kdo v tomto kole získal karty a stavěl.

Zvláštní případ: Pokud začínající hráč zhlásí 0 a všichni ostatní odstoupí, kolo ihned končí. Odložte všechny karty z nabídky a začněte nové kolo. V tomto případě bude začínat stejný hráč.

Pozor: Na konci kola, kdy je dobírací balíček poprvé prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček. Poté pokračujte dál běžným způsobem.

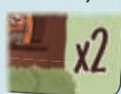
Konec hry

Hra končí na konci kola, ve kterém je dobírací balíček vyprázdněn podruhé. V tomto případě již nemíchejte odkládací hromádku. V posledním kole může být v nabídce i méně než 5 karet. Pokud tato situace nastane, pak nejvyšší možný výběr nebude 5, ale bude roven počtu karet v nabídce. Jakmile dokončíte stavbu v posledním kole (nebo pokud všichni v posledním kole odstoupili od výběru), hra končí a spočítáte výsledné skóre.

Své závěrečné skóre spočítáte takto:

A) Nejprve spočítejte vítězně body (VB) za své věže:

- Získejte 1 VB za každou kartu v každé vaší věži, která nemá vrcholek (tzn. není na ní karta s číslem 0).
- Získejte 2 VB za každou kartu v každé vaší věži, která má vrcholek.
- Poté vyberte jednu svoji věž jako hlavní věž (ideálně si chcete vybrat tu, která je z nejvíce karet) a získejte 1 VB navíc za každou kartu v této věži.

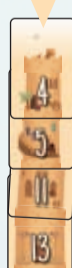


B) Od vítězných bodů za věže odečtete záporné VB za karty ve vaší hromádce trosek: Za první kartu v hromádce trosek ztratíte 1 VB, za druhou kartu v hromádce ztratíte 2 VB, za třetí kartu v hromádce ztratíte 3 VB a tak dále...

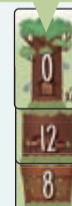
Vítězem se stává ten, kdo má nejvíce vítězných bodů. Pokud nastane shoda, hráči se o vítězství dělí.

Příklad bodování:

Nemá vrcholek:
 $4 \times 1 \text{ VB} = 4 \text{ VB}$



Má vrcholek:
 $3 \times 2 \text{ VB} = 6 \text{ VB}$



Má vrcholek: $6 \times 2 \text{ VB} = 12 \text{ VB}$
+ je to hlavní věž: $6 \times 1 \text{ VB} = 6 \text{ VB}$

2 karty v hromádce trosek: $-1 \text{ VB} - 2 \text{ VB} = -3 \text{ VB}$

Celkové skóre je 25 VB.



Česká verze hry
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com



Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Pavel Skalický, Tomáš Tvrď
Grafická úprava: Michal Hubáček

V originále vydalo DEEP PRINT games
Návrh hry: Kasper Lapp
Ilustrace: Annika Heller
Vývoj: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Pravidla: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke
Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2024 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Německo. Všechna práva vyhrazena.