

5 Кули

Не ви се четат
правила?
Изгледайте видео
правилата на
английски език:



fivetowers.deep-print-games.com



7+



2 - 5



15-30'

Съдържа:
110 карти

Цел на играта

Вие сте майстори архитекти и се състезавате да построите най-високите кули в града. По време на всеки рунд 5 карти - градивните елементи на вашите кули - се предлагат на търг. Играчът, обявил, че ще вземе най-голям брой от тях, ги печели и ги прибавя към собствените си растящи кули.

Но защо да не вземете всички 5 карти? Защото може да построите само по една кула от всеки вид, а стойностите на картите във всяка кула **трябва постепенно да намаляват**, докато я строите на височина, така че вземането на твърде много карти наведнъж може да ограничи бъдещите ви наддавания и строежи.

Когато и последната „тухла“ е положена, печели играчът с най-много точки. Всяка карта в кулата ви носи точка. Ако някоя кула е увенчана и с връх, всяка от нейните карти ви носи по две точки. Освен това, всяка от картите от **най-високата ви кула** ви носи по още една, допълнителна точка, а всички карти, които сте съборили по време на строежа, ви се броят за отрицателни точки.



КАРТИТЕ:

Всяка карта има стойност от 0 до 15 и принадлежи към една от 5-те вида кули:



Захарна кула
(розова)



Страшна кула
(лилава)



Дървесна кула
(зелено-кафява)



Скрап кула
(сива)



Пясъчна кула
(жълта)

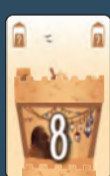
При 2-ма и 3-ма играчи има по една карта от всяка стойност, от 0 до 15, за всеки вид кула.

При 4-ма и 5-ма играчи има и допълнителни карти със следните стойности за всеки вид кула: **0, 2, 5, 7, 10 и 12.**

КУЛИТЕ:

Всеки път, когато добиете карти по време на игра (виж следващата страница), **трябва** да ги добавите към кулите си, като спазвате следните **правила за строеж**:

- Всеки играч може да има само по **една кула от вид**, тоест всеки може да построи максимум **5 кули**.
- Всички карти в една кула трябва да са **от един и същ вид**.
- Когато добавяте нова карта към някоя кула, трябва да я поставите върху горната половина на най-горната карта на тази кула (или, ако това е първата ви карта от този вид, започнете нова кула с нея). Уверете се, че всички стойности на картите в кулата се виждат.
- Стойностите на картите във всяка кула трябва да **намаляват**, докато кулата **расте нагоре**. Това означава, че може да добавите карта, само ако стойността ѝ е **по-ниска** от стойността на картата, върху която я поставяте. Има обаче две **специални карти**, които нарушават това правило:



Върху осмица може да поставите карта от същия вид с **каква да е** стойност.



Деветка може да бъде поставена **върху** карта от същия вид с **каква да е** стойност, с изключение на 0 (която представлява върха на кулата).



- Редът на картите в кулата **не може** да се променя, след като веднъж бъдат поставени.

Подготовка за игра

- ▶ При двама или трима играчи извадете от тестето 30-те карти, маркирани със символа и ги върнете обратно в кутията. Използвайте само останалите 80 карти.
- ▶ При четирима или петима играчи използвайте всички 110 карти.
- ▶ Размесете картите, направете тесте и го поставете с лицето надолу в средата на масата. Оставете място за тестето с изчистени карти и за 5-те отворени карти.



Тесте с изчистени карти



Тесте с карти за теглене



Отворени карти

- ▶ Определете играч, който ще направи първоначалното наддаване в първия рунд.

Ход на играта

Играта се играе на рундове. В началото на всеки рунд изтеглете 5 карти от тестето за теглене и ги поставете с лицето нагоре.



След това продължете, извършвайки тези 3 стъпки в следния ред:

1) Наддаване

2) Строеж

3) Разчистване

1) Наддаване

Първият играч прави първоначалното наддаване, като казва колко от отворените 5 карти иска да вземе, обявявайки число от 0 до 5.

След това наддаването продължава по посока на часовниковата стрелка. Когато дойде вашият ред, трябва или да обявите **по-голямо число** от обявеното преди вас, или **да пасувате**. Това продължава, докато всеки играч е имал **точно една възможност** да наддава или докато някой от играчите не обяви **5** (тъй като това е най-голямото възможно число, което може да бъде обявено).

След това играчът, обявил най-голямото число, избира точно толкова от обрънатите карти, колкото е заявил, и ги взема в ръката си.

Пример: Неда е първа и обявява **3 карти**. Жоро не иска или не може да обяви по-голям брой и затова пасува. Рада обявява **5 карти** и веднага взема всичките отворени карти в ръката си. По този начин Мила, която седи вляво от Рада, няма възможност да наддава в този рунд, понеже не може да обяви повече от 5 карти.

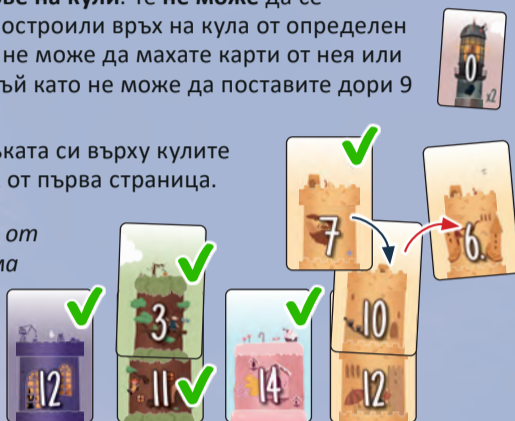
2) Строеж

След като сте спечелили наддаването и сте взели картите, продължете както следва:

а) Ако желаете, **сега** може да махнете **най-горната карта** от **една** от кулите си. Това ви позволява да изчистите някоя карта с ниска стойност, която ви пречи да строите. Махнете картата от нейната кула и я поставете с **лицето надолу** до себе си, формирайки **купчината си със съборени карти**. Внимавайте обаче, защото колкото повече карти сте съборили, толкова повече точки ще загубите в края на играта. **Важно:** Картите със стойност 0 са **върхове на кули**. Те **не може** да се събарят. Така че след като веднъж сте построили връх на кула от определен вид, тя се счита за **завършена** и повече не може да махате карти от нея или въобще да взимате карти от този вид (тъй като не може да поставите дори 9 върху върха на кулата).

б) След това поставете **всички** карти от ръката си върху кулите си, съблюдавайки **правилата за строеж** от първа страница.

Пример: Рада е взела всичките 5 карти от масата в ръката си. Пред себе си тя има само жълтата пясъчна кула, чиято най-горна карта е 6. Тя събаря **6-цата** и сега може да добави **7-цата** към пясъчната си кула, както и да построи всички останали карти от ръката си.



Важно: По време на наддаването трябва да прецените кои карти може да използвате и да обявите само такъв брой, който бихте могли да построите според правилата. Ако обаче по време на строежа на кулата забележите, че не може да поставите всички карти, които сте взели, трябва да отмените целия си ход. Върнете **всички** карти, които току-що сте взели от масата (а ако сте съборили карта, върнете я на кулата ѝ). След това започнете своя ход отначало и обявете нов брой карти или пасувайте. От тук нататък продължете с наддаването по нормалния начин и внимавайте повече!

Пример: Ако пясъчната кула на Рада в горния пример съдържаше картите 6 и 4, тя нямаше да може да обяви 5 карти, тъй като нямаше как да добави 7 към нея. В този случай щеше да ѝ се наложи да върне всичките 5 карти обратно на масата, да обяви 4 карти и тогава Мила щеше да получи възможност, ако реши, да наддава за 5 карти.

3) Разчистване

След като завършите стъпка **Строеж** от рунда, преместете отворените карти от центъра на масата (в случай че има останали) върху тестето с изчистени карти.

След това започнете нов рунд, в който първи наддава играчът, намиращ се **отляво** на този, който току-що е извършил стъпката **Строеж**.

Специален случай: Ако първият играч обяви 0 карти и всички останали играчи пасуват, рундът приключва незабавно. Изчистете всички карти от масата и започнете нов рунд. Първият играч остава същият.

Внимание: В края на рунда, в който тестето с карти за теглене се изчерпа за първи път, размесете тестето с изчистени карти и направете от него ново теглене с карти за теглене. След това продължете играта както обикновено.

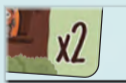
Край на играта

Играта приключва в края на рунда, в който тестето с карти за теглене свърши за **втори път**. Когато това се случи, **не размесвайте** отново тестето с изчистени карти. По този начин за последния рунд може да има **по-малко** от пет карти върху масата. Ако се случи това, се променя и най-високото възможно число, което може да бъде обявено. След като изпълните стъпка **Строеж** на последния рунд (или ако всички играчи пасуват), се смятат точките за победа.

Всеки играч изчислява резултата си по следния начин:

А) Първо отбележете **точки за победа** (ТП) за кулите си:

- Отбележете по 1 ТП за всяка карта в кула, която **няма връх** (няма поставена карта със стойност 0).
- Отбележете по 2 ТП за всяка карта в кула, която **има поставен връх**.
- След това изберете **една** от кулите си за **основна кула** (може и да е незавършена, стига да е най-високата кула) и отбележете по 1 допълнителна ТП за **всяка карта** в нея.



Б) От получения сбор **извадете** ТП за всички свои **съборени карти**. Извадете 1 ТП за първата си съборена карта, 2 ТП за втората, 3 ТП за третата и т.н.

Печели играчът с **най-много** ТП. В случай на равенство всички играчи с равен брой точки си поделят победата.

Пример за точкуване:

Няма връх:
 $4 \times 1 \text{ тп} = 4 \text{ тп}$

Има връх:
 $3 \times 2 \text{ тп} = 6 \text{ тп}$



Има връх: $6 \times 2 \text{ тп} = 12 \text{ тп}$
+ основна кула: $6 \times 1 \text{ тп} = 6 \text{ тп}$

2 броя съборени карти:
 $-1 \text{ тп} - 2 \text{ тп} = -3 \text{ тп}$

ОБЩО: 25 ТОЧКИ



За да следите резултатите си, препоръчваме приложението Deep Print Games. В него може да намерите виртуални листове за резултат за тази и още много други игри на издателството. Инсталирайте го безплатно от App Store и от Google Play.

