

5wież

Autor Kasper Lapp
2-5 graczy w wieku 7+

Zawartość:
110 kart

Nie masz ochoty
czytać zasad?
Obejrzyj instruk-
cję w wersji
video!



<https://lucrumgames.pl/gry/gry1/5wiez/>

Rozgrywka

Wciel się w architekta i rywalizuj z przeciwnikami o to, kto z was zbuduje najwyższą wieżę! W każdej rundzie będziecie przeprowadzali licytację o 5 kart, stanowiących segmenty wieży. Osoba gotowa wziąć ich najwięcej wygrywa licytację i musi dołożyć je do swoich rosnących budowli. Dlaczego jednak nie zabrać ich wszystkich? Otóż możesz budować tylko jedną wieżę z danego rodzaju, a wartość kolejnych segmentów każdej z nich musi być malejąca - zdobycie zbyt wielu segmentów może zablokować dalszą budowę!

Gdy wymurowana zostanie ostatnia cegła nadciąga czas na liczenie punktów - osoba, która ma ich najwięcej wygra grę! Punkty gwarantuje każda z kart składających się na wybudowaną wieżę. Jeśli wieża ma swoje zakończenie (kartę o wartości 0), punkty za nią liczą się podwójnie! Kolejne punkty zdobyć można za najwyższą wieżę, a stracić za usunięte segmenty.



Karty

Każda z nich ma przypisaną wartość z przedziału od 0 do 15 i należy do jednego z rodzajów wież:



Cukierkowa wieża
(różowa)



Straszna wieża
(fioletowa)



Roślinna wieża
(zielono - brązowa)



Złomowa wieża
(szara)



Piaskowa wieża
(żółta)

W rozgrywce 2- i 3-osobowej bierze udział po jednej karcie o każdej wartości i z każdego rodzaju.

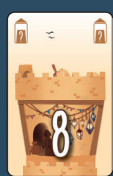
W rozgrywce 4- i 5-osobowej biorą udział

również duplikaty kart każdego rodzaju o wartościach **0, 2, 5, 7, 10 i 12**.

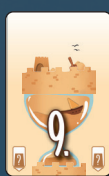
Wieże:

Za każdym razem, gdy w toku gry zdobywasz kartę, musisz dodać ją do jednej ze swoich wież, przestrzegając poniższych **zasad budowania**:

- Możesz mieć tylko 1 wieżę każdego rodzaju. Tym samym możesz wybudować maksymalnie 5 wież.
- Wszystkie karty składające się na wieżę muszą być tego samego rodzaju.
- Dokładając nową kartę do istniejącej wieży musisz umieścić ją w taki sposób, by przykrywała górną część poprzedniej karty stanowiącej segment tej wieży.
- Wartości na kolejnych segmentach wieży muszą być malejące wraz ze wzrostem budowli. Oznacza to, że możesz dołożyć do wieży jedynie kartę o numerze niższym, niż ten na karcie poprzednio dołożonej do tej wieży.
- Dwie karty stanowią wyjątek od tej reguły:



Na karcie o wartości 8 możesz położyć dowolną kartę.



Karta o wartości 9 może być położona na dowolną kartę inną niż 0 (które stanowi szczyt wieży).



- Raz umieszczona karta nie może być przesuwana.

Przygotowanie rozgrywki

- W rozgrywce 2- i 3-osobowej usuń z gry 30 kart oznaczonych symbolem (odłóż je do pudełka).

W rozgrywce 4- i 5-osobowej biorą udział wszystkie karty.

- Potasuj karty i stwórz z nich zakryty **stos do dobierania**. Zachowaj miejsce na **karty odrzucone** i na **wystawkę** 5 kart.



Stos kart
odrzuconych



Stos do
dobierania

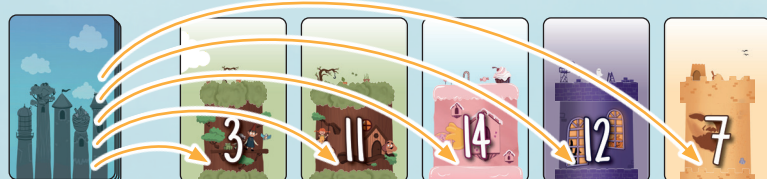


Wystawka

- Osoba rozpoczynająca jest wybierana losowo - ten ktoś rozpocznie licytację w pierwszej rundzie.

Przebieg rozgrywki

Gra składa się z następujących po sobie rund. Na początku każdej z nich odkryj 5 wierzchnich kart ze stosu i umieść je na wystawce.



Następnie gracze wykonują 3 następujące kroki (w podanej kolejności):

1) Licytacja

2) Budowa

3) Czyszczenie wystawki

1) Licytacja

Osoba rozpoczynająca zaczyna licytację podając, ile kart z wystawki jest skłonna dobrać - wskazuje liczbę od 0 do 5.

Następnie licytacja toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz albo **przebić** (podać wyższą liczbę) albo **spasować**.

Kontynuujcie w ten sposób aż każde z was zgłosi **jeden** raz lub do momentu gdy ktoś zaliczy 5 kart (najwyższą możliwą liczbę).

Osoba która zaliczyła najwyższą liczbę dobiera z wystawki na rękę tyle kart, ile zadeklarowała.

Przykład: Antek jest graczem rozpoczynającym i licytuje 3 karty. Bartek nie chce albo nie może podbić licytacji i decyduje się **spasować**. Zuza licytuje 5 kart i natychmiast bierze je z wystawki. W ten sposób Sebastian, który siedzi po jej lewej stronie, nie ma szansy licytować - nie może licytować więcej niż 5.

2) Budynki

Po zakończeniu licytacji i dobraniu na rękę kart:

a) Jeśli chcesz, możesz usunąć ostatnią kartę z **jednej** ze swoich wież. Pozwoli ci to pozbyć się kart o niskiej wartości, które utrudniają ci dalszą budowę. Usuniętą z wieży kartę umieść przed sobą - stworzysz w ten sposób stos kart usuniętych. Pamiętaj: im więcej kart usuniesz w toku gry, tym więcej punktów stracisz na koniec!

Ważne: karty o wartości 0 to dachy wież. Tych kart nie możesz usunąć! Raz umieszczony dach na stałe blokuje dalszą budowę danej wieży.

b) Następnie umieść wszystkie dobrane karty w odpowiednich wieżach. Pamiętaj o przestrzeganiu zasad budowania (na poprzedniej stronie).

Przykład: Zuza dobrała 5 kart w wyniku licytacji. Jak na razie zaczęła budować tylko piaskową wieżę - ostatnią kartą tej wieży jest 6. Zuza usuwa zatem tę kartę, a w jej miejsce umieszcza dobraną 7. Z pozostałych kart tworzy nowe wieże.



Ważne: W trakcie licytacji bierz pod uwagę, które karty możesz realnie umieścić w swoich wieżach - licytuj tylko tyle, ile możesz! Jeśli w fazie budowania zorientujesz się, że nie jesteś w stanie umieścić wszystkich dobranych segmentów wieży, licytacja jest nieważna! W takim przypadku musisz odłożyć wszystkie dobrane karty z powrotem na wystawkę i przywróć do wież wszystkie zniszczone segmenty. Następnie przeprowadź ponownie licytację (od swojej kolejki!) - tym razem licytuj tyle, ile dasz radę dobrać albo spasuj. Kontynuuj według standardowych zasad.

Przykład: Gdyby piaskowa wieża Zuzy z przykładu powyżej składała się z kart o wartości 6 i 4, Zuza nie mogłaby licytować 5 kart - nie miałaby jak dodać karty o wartości 7 do swojej wieży. Musiałaby zatem odłożyć dobrane 5 kart z powrotem na wystawkę i licytować od nowa - tym razem 4 karty. Tym samym Sebastian miałby szansę licytować 5 kart.

3) Czyszczenie wystawki

Po zakończeniu budowania usuń z wystawki wszystkie niedobre karty i stwórz z nich stos kart odrzuconych.

Teraz zaczyna się kolejna runda - graczem rozpoczynającym będzie w niej osoba siedząca po lewej stronie gracza, który wygrał licytację w bieżącej turze.

Specjalny przypadek: Jeśli gracz rozpoczynający licytuje 0 a wszyscy pozostali gracze również spasują, runda kończy się natychmiast i następuje czyszczenie wystawki. W kolejnej rundzie zaczynać będzie ta sama osoba.

Uwaga: Jeśli na koniec rundy **po raz pierwszy** wyczerpie się stos do dobierania, potasuj karty odrzucone i stwórz z nich nowy stos do dobierania.

Koniec gry

Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której stos kart do dobierania wyczerpał się **po raz drugi**. Nie należy jednak tasować go ponownie - może się zatem zdarzyć, że w finałowej rundzie na wystawce będzie mniej niż 5 kart. W takiej sytuacji zmieni się również najwyższa możliwa licytacja. Po zakończeniu etapu budowania w ostatniej rundzie następuje podliczenie punktów zwycięstwa (PZ).

1. Punkty za wieże:

- 1 PZ za każdą kartę, będącą segmentem wieży pozbawionej dachu (karty o wartości 0).
- 2 PZ za każdą kartę, będącą segmentem wieży posiadającej dach.
- Na koniec wybierz **jedną** ze swoich wież (najlepiej tę, która ma najwięcej segmentów) i dodaj jeszcze po 1 PZ za każdą kartę będącą jej segmentem.



2. Od otrzymanego wyniku odejmij punkty za karty usunięte z wież: 1 PZ za pierwszą kartę, 2 PZ za drugą kartę, 3 PZ za trzecią kartę itd.

Osoba, która osiągnęła najwyższy końcowy wynik wygrywa! W przypadku remisu wszyscy remisujący zwyciężają!

Przykład punktacji:

Wieża bez dachu:

$$4 \times 1 \text{ PZ} = 4 \text{ PZ}$$

Wieża z dachem:

$$3 \times 2 \text{ PZ} = 6 \text{ PZ}$$



$$\text{Wieża z dachem: } 6 \times 2 \text{ PZ} = 12 \text{ PZ} \\ + \text{wybrana wieża: } 6 \times 1 \text{ PZ} = 6 \text{ PZ}$$

2 karty
usunięte
z wież:

$$-1 \text{ PZ} - 2 \text{ PZ} = -3 \text{ PZ}$$



Możecie ułatwić sobie liczenie punktów korzystając z aplikacji **Deep Print Games Games** dostępnej w App Store i Google Play.



Game design: Kasper Lapp
Artwork: Annika Heller
Development: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Rule sheet: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke
© 2024 Deep Print Games GmbH, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Germany. All rights reserved.
www.deep-print-games.com

Wersja Polska:
Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl

