

Keine Lust Regeln zu lesen? Schaut euch das Erklärvideo an:



fivetowers.deep-print-games.com

5 Towers

Ein Spiel von Kasper Lapp für 2 bis 5 Personen, ab 7 Jahren

Spielmaterial:
110 Karten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Spielziel

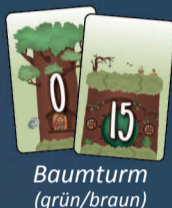
Tretet im meisterlichen Wettstreit gegeneinander an, um die höchsten Türme zu bauen. Jede Runde werden 5 Karten mit Turmabschnitten aufgedeckt und ihr bietet reihum, wie viele dieser Karten ihr nehmen möchtet. Die Person mit dem höchsten Gebot nimmt sich die angesagte Anzahl und baut diese an ihre Türme an. Beachte aber: Du kannst nur unterschiedliche Türme bauen und jeder davon muss sortenrein sein. Zudem müssen die Zahlenwerte auf den Karten von unten nach oben immer kleiner werden. Je schneller du also baust, desto schwieriger wird es für dich überhaupt Gebote abzugeben.

Dein Ziel ist es, bei Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Für jede Karte in deinen Türmen erhältst du 1 Siegpunkt, für jede Karte in Türmen mit Turmspitze sogar 2 Siegpunkte. Zusätzlich punktet dein höchster Turm, während Karten, die du im Spielverlauf abgerissen hast, Minuspunkte zählen.



Die Karten:

Jede Karte hat einen Zahlenwert von 0 bis 15 und gehört zu einer von 5 Turmarten:



Im Spiel zu zweit und zu dritt gibt es von jeder Turmart die Zahlenwerte 0 bis 15 genau einmal.

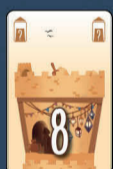
Im Spiel zu viert und zu fünft gibt es von jeder Turmart zusätzlich die folgenden Zahlenwerte ein weiteres Mal: **0, 2, 5, 7, 10** und **12**.

Die Türme:

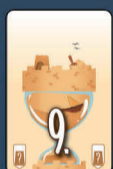
Immer wenn ihr im Spielverlauf Karten erhaltet (siehe nächste Seite), baut ihr damit eure eigenen Türme aus.

Dabei sind folgende **Bauregeln** zu beachten:

- Jede Person darf von jeder Turmart nur jeweils einen Turm besitzen, kann also insgesamt maximal 5 verschiedene Türme bauen.
- Jeder Turm muss sortenrein sein, kann also nur Karten von seiner eigenen Turmart enthalten.
- Eine neue Karte kann immer nur am oberen Ende ihrer Turmart angelegt werden (bzw. als erste Karte den Turm beginnen). Dabei wird eine neue Karte jeweils so auf die obere Hälfte der vorherigen Karte des Turms gelegt, dass deren Zahlenwert weiterhin sichtbar bleibt.
- Die Zahlenwerte auf den Karten jedes Turms müssen von unten nach oben stets kleiner werden. Das heißt, um eine Karte anlegen zu dürfen, muss diese eine **niedrigere** Zahl aufweisen, als diejenige, auf die sie gelegt wird. Es gibt jedoch 2 Spezialkarten, die 8 und die 9, die diese Regel wie folgt verändern:



Auf die **8** darf jeder Zahlenwert gelegt werden.



Die **9** darf auf jeden Zahlenwert gelegt werden, mit Ausnahme der 0 (welche die Turmspitze darstellt).



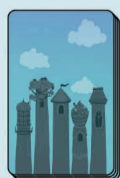
- Die Reihenfolge der bereits gebauten Karten in jedem Turm darf nicht verändert werden.

Spielvorbereitung

- Im Spiel zu **zweit** oder zu **dritt** sucht ihr alle Karten heraus, die in der rechten oberen Ecke das Symbol „**2222**“ haben, und legt sie in die Schachtel zurück. Ihr benutzt nur die verbliebenen 80 Karten.

Im Spiel zu **viert** oder zu **fünft** benutzt ihr alle 110 Karten.

- Mischt die Karten und legt sie als **Zugstapel** verdeckt in die Tischmitte. Lasst neben dem Zugstapel ausreichend Platz für einen **Ablagestapel** und für eine **Auslage** aus 5 Karten.



Ablagestapel

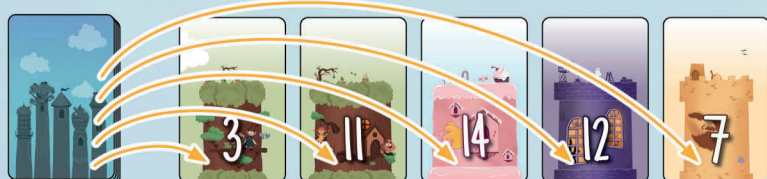
Zugstapel

Auslage

- Bestimmt eine Startperson, die in der ersten Runde zuerst bietet.

Spielablauf

Gespielt wird über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde deckt ihr die obersten 5 Karten des Zugstapels auf und legt sie offen in die Auslage.



Im Anschluss verläuft die Runde in 3 Schritten: **1) Bieten**, **2) Bauen**, **3) Aufräumen**.

1) Bieten

Die Startperson beginnt, indem sie ansagt, wie viele der Karten aus der Auslage sie nehmen möchte. Sie sagt also eine Zahl von 0 bis 5 an. Dies ist ihr Gebot.

Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer dabei an die Reihe kommt, muss entweder das aktuell höchste Gebot durch Ansagen einer **höheren** Zahl überbieten oder passen. Dies geht so lange, bis entweder jede Person genau **einmal** an der Reihe war oder eine Person ein Gebot von 5 abgegeben hat (da dies nicht überboten werden kann).

Die Person, die das höchste Gebot abgegeben hat, sucht sich dann genau so viele Karten aus der Auslage aus, wie es ihrem Gebot entspricht, und nimmt diese auf die Hand.

Beispiel: Hedda darf beginnen und bietet 3. Peter kann oder möchte kein höheres Gebot abgeben und passt. Anni bietet 5 und nimmt sich alle fünf Karten aus der Auslage. Links von Anni sitzt zwar noch Lina - doch diese kann kein Gebot mehr abgeben, da Annis Gebot von 5 nicht überboten werden kann.

2) Bauen

Hast du das Bieten gewonnen und die Karten auf die Hand genommen, fahre wie folgt fort:

a) Falls du möchtest, darfst du jetzt genau **eine** bereits **gebaute** Karte abreißen, indem du die oberste Karte von einem deiner Türme entfernst. Dies kann sinnvoll sein, damit du eine niedrigwertige Karte loswirst, die dich am weiterbauen hindert. Die entfernte Karte legst du verdeckt neben dir ab und bildest damit deinen **Abrisstapel**. Aber Achtung, je mehr Karten du am Spielende in deinem Abrisstapel hast, desto mehr Minuspunkte hagelt es dafür.

Wichtig: Karten mit der 0 sind **Turmspitzen**. Diese darfst du niemals abreißen.

Sobald du also die Turmspitze einer Turmart verbaut hast, kannst du keine Karte dieser Art mehr nehmen (da du auf Turmspitzen auch keine 9 legen darfst).



b) Danach musst du **alle** Karten von der Hand in beliebiger Reihenfolge an deine Türme anbauen (**Bauregeln** siehe Vorderseite).

Beispiel: Anni hat alle fünf Karten aus der Auslage auf die Hand genommen. Bis jetzt hat sie nur einen gelben Sandturm vor sich liegen, dessen oberste Karte die 6 ist. Sie reißt die 6 des Sandturms ab und kann somit dessen 7 sowie alle weiteren Karten von ihrer Hand bauen.



Wichtig: Schon beim Bieten solltest du stets berücksichtigen, welche Karten du überhaupt bauen kannst und nur Gebote abgeben, die tatsächlich umsetzbar sind. Solltest du beim Einbauen dennoch einmal feststellen, dass du nicht so viele Karten bauen kannst, wie du genommen hast, musst du das Bauen rückgängig machen. Dazu legst du alle gerade genommenen Karten zurück in die Auslage (und die eventuell abgerissene Karte wieder auf ihren Turm). Im Anschluss kehrt ihr an den Punkt beim Bieten zurück, an dem du an der Reihe warst. Du korrigierst dein Gebot bzw. passt und ihr setzt das Bieten ab da entsprechend fort.

Beispiel: Hätte Annis Sandturm im Beispiel oben sowohl die 6 als auch die 4 beinhaltet, hätte sie nicht das Gebot von 5 abgeben dürfen, da es ihr dann nicht möglich gewesen wäre, die 7 an ihren Sandturm anzubauen. Somit müsste sie die fünf genommenen Karten in die Auslage zurücklegen und ihr Gebot auf 4 reduzieren. Dann käme doch noch Lina an die Reihe und könnte ein Gebot von 5 abgeben.

3) Aufräumen

Nach dem Bauen wird die Auslage aufgeräumt, indem alle eventuell dort verbliebenen Karten auf den offenen Ablagestapel gelegt werden.

Danach beginnt ihr eine neue Runde. Dabei wird Startperson, wer links von der Person sitzt, welche gerade Karten angebaut hat.

Sonderfall: Falls die Startperson eine Runde mit einem Gebot von 0 beginnt und danach alle anderen passen, endet die Runde direkt. Legt alle Karten der Auslage auf den Ablagestapel und beginnt eine neue Runde. Die Startperson bleibt dieselbe.

Achtung: Am Ende der Runde, in der der Zugstapel **zum ersten Mal** leer wird, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus den neuen Zugstapel. Danach fahrt ihr wie gewohnt fort.

Spielende

Das Spiel endet am **Ende der Runde**, in der der Zugstapel **zum zweiten Mal** leer wird. Den Ablagestapel mischt ihr dann nicht noch einmal. Somit können in dieser letzten Runde auch weniger als fünf Karten in der Auslage liegen. Sollte das der Fall sein, ändert sich das Maximalgebot entsprechend. Nachdem der Schritt „Bauen“ der letzten Runde ausgeführt wurde (bzw. alle gepasst haben), findet schließlich die **Punktwertung** statt.

Diese führt jede Person für sich wie folgt durch:

A) Zunächst erhältst du Siegpunkte (SP) für deine Türme:

- Für jede Karte, die sich in einem Turm **ohne Turmspitze** (also ohne Karte mit dem Zahlenwert 0) befindet, erhältst du 1 SP.
- Für jede Karte, die sich in einem Turm **mit Turmspitze** befindet, erhältst du 2 SP.
- Außerdem darfst du **einen** deiner Türme als **Hauptturm** wählen (am besten den Turm mit den meisten Karten). Für jede Karte in diesem Turm erhältst du 1 weiteren SP.



Wertungsbeispiel:

Ohne Turmspitze:
4 x 1 SP = 4 SP



Mit Turmspitze:
3 x 2 SP = 6 SP



Mit Turmspitze: 6 x 2 SP = 12 SP
+ Hauptturm: 6 x 1 SP = 6 SP

2 Karten
im Abrisstapel:
= 1 SP - 2 SP = - 3 SP



B) Schließlich verlierst du noch SP für jede Karte in deinem **Abrisstapel**. Die erste abgerissene Karte kostet dich 1 SP, die zweite kostet dich bereits 2 SP, die dritte 3 SP usw.

Wer insgesamt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



Zum Zusammenrechnen eurer Siegpunkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.



Spieldesign: Kasper Lapp | Artwork: Annika Heller
Entwicklung: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Spielanleitung: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke
© 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)