

5 Towers - KSR

vorab: Bei 2 - 3 Spielern entfernt Ihr alle Karten, die rechts oben das Symbol für 4+ Spieler haben.
Von jeder Turmart gibt es je 1-mal die Werte "0" bis "15" = 80 Karten.
Bei 4 - 5 Spielern kommen zu den 80 Karten je Turmart hinzu: 0, 2, 5, 7, 10, 12 = 110 Karten.
Mischt alle Karten, legt sie als Zugstapel verdeckt in die Mitte. Rechts davon = 5 Auslagefelder.

Ablauf einer Runde:

0) BEGINN: Deckt die 5 obersten Karten vom Zugstapel auf + legt sie offen als Reihe in die Auslage.

1) BIETEN:

- Der Startspieler beginnt und **sagt an, wie viele Karten** aus der Auslage er nehmen möchte, also "0" bis "5". **Das ist sein Gebot.**
- Im Uhrzeigersinn MUSS die jeweils nächste Person ENTWEDER eine **HÖHERE** Anzahl nennen ODER **passen**. Sobald jemand "5" bietet, endet die Bietphase sofort.
- **Startet das Bieten mit "0" und alle passen, geht es zu Phase 3 (Startspieler bleibt gleich).**
- **Ist die Spitze gebaut**, darf man Karten betreffender Farbe **nicht mehr nehmen** und auch somit nicht darauf bieten. Ggf. muss das Gebot niedriger ausfallen.

z.B.: Mein gelber Turm ist fertig. Die Auslage enthält 2 gelbe Karten. Ich darf also max. "3" bieten.



Wer das **höchste Gebot** abgab, muss genau so viele Karten nehmen wie sein Gebot.
Die Karten kommen auf die Hand.

2) BAUEN: **NUR der Höchstbieter führt nun folgende Schritte aus:**

- a) Er **DARF genau 1** seiner schon gebauten Karten - nur als oberste - **entfernen und verdeckt** auf seinen persönlichen **Abriss-Stapel** legen (ggf. viele Minuspunkte!). Karten mit Wert "0" sind Turmspitzen und dürfen NICHT abgerissen werden.
- b) Er **MUSS ALLE seine Hand-Karten** in beliebiger Reihenfolge **an seine Türme** nach folgenden Regeln **anbauen**:

- Jeder Spieler darf je Turmart genau 1 Turm besitzen, also max. 5 verschiedene.
- Jeder Turm muss sortenrein sein, darf also nur Karten seiner Art enthalten.
- Eine neue Karte kann immer nur am oberen Ende angelegt werden, d.h., auf die obere Hälfte der zuvor gelegten Karte (außer sie ist die allererste Karte).
- Die Zahlenwerte auf den Karten jedes Turmes müssen von unten nach oben immer KLEINER werden. Aber es gibt die "8" und "9" mit Sonderregeln:

⇒ **Auf die "8"** darf JEDER Zahlenwert gelegt werden.

⇒ **Die "9" darf auf JEDEN** Zahlenwert gelegt werden, außer auf die "0".



Kann man nicht alle seine Karten anlegen, muss man komplett **rückabwickeln**.
Dazu kehrt man zurück in die Bietrunde zu dem Punkt, als man sein Gebot abgab.
• Dann muss man sein Gebot ändern / passen und die Bietrunde geht weiter.

3) AUFRÄUMEN:

- a) Alle ggf. in der Auslage **verbliebenen Karten** kommen **auf** den offenen **Ablagestapel** dort. Es beginnt eine neue Runde mit dem Spieler LINKS von der Person, die gerade gebaut hat.
- b) Wurde der Zugstapel **erstmalig leer**, mischt den Ablagestapel = neuer Zugstapel.

Spielende: Das Spiel endet nach der Runde, in der der Zugstapel zum **2. Mal leer** wurde.
Dadurch können u.U. weniger als 5 Karten in der Auslage liegen.

**Wertung
für jeden
Spieler:**

- ⇒ Jede Karte in einem Turm ohne Spitze = 1 SP
- ⇒ Jede Karte in einem Turm mit Spitze = 2 SP
- ⇒ Genau 1 Turm darf man als Haupt-Turm definieren, der je Karte 1 SP mehr bringt.
- ⇒ Bei 1, 2, 3, 4, 5 ... Karten im eigenen Abriss-Stapel verliert man 1, 3, 6, 10, 15 ... SP.

Der/die Spieler mit den meisten SP gewinn(t)en die Partie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SP = Siegpunkt(e)

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.11.23