

¿Cómo se juega 5 TOWERS?

Configuración

Con 2 o 3 jugadores, se deben remover las 30 cartas con el símbolo de 4+ jugadores y colocarlas en la caja del juego. Se usan solo 80 cartas.

Con 4 o 5 jugadores, se usan todas las cartas (110).

Se barajan las cartas y se forma un mazo de robo boca abajo en el centro de la mesa. Deja espacio para formar un montón de descarte y un área para 5 cartas de exposición.

Se elige un jugador inicial, que hará la licitación inicial en la primera ronda.

Desarrollo

El juego se desarrolla durante varias rondas. Al inicio de cada ronda, se revelan 5 cartas del mazo de robo y se colocan en el área de exposición, al lado del mazo de robo.

La ronda prosigue con las siguientes 3 fases:

1. Licitación
2. Construcción
3. Limpieza

Licitación

El jugador inicial hace la primera licitación, anunciando en voz alta cuántas de las cartas expuestas quiere tomar, diciendo un número de 0 a 5.

El proceso de licitación continúa en sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe aumentar al menos en 1 la licitación anterior o pasar. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de hacer una licitación o alguien licite 5 (valor máximo de licitación).

El jugador con la mayor licitación toma de la zona de exposición el número exacto de cartas que anunció en su licitación y las añade a su mano.

Construcción

Después de la fase anterior, el jugador que gana la licitación procederá a construir las cartas que ganó de la siguiente manera:

a) Opcionalmente, el jugador puede empezar por descartar la carta superior de una de sus torres. La carta removida se coloca en su área de juego boca abajo (desecho). Cuantas más cartas haya en el desecho, al final del juego, más puntos perderá el jugador, por lo que es importante gestionar bien el número de cartas que se descartan de las torres.

b) A continuación, se añaden todas las cartas de la mano a las respectivas torres, obedeciendo a la regla de construcción.

Reglas de oro de la construcción:

- Cada torre se construye con cartas que se superponen en orden decreciente (15, 14, 13, ...).
- No es obligatorio comenzar con el 15, ni es necesario que los números estén todos seguidos, pueden ser por ejemplo así: 13, 7, 2, 1, 0.
- Una torre siempre termina en el número cero, excepto si el jugador tiene una carta con el número 8, que puede colocarse sobre una carta 0.
- Además de la carta con el número 8, que puede colocarse sobre cualquier número sin tener que obedecer la regla general del juego, también está la carta 9, que tiene el mismo poder que la carta 8, pero no puede colocarse sobre la carta 0.

Nota: Si por algún motivo, el jugador que gana la subasta se da cuenta de que tiene una carta que no puede colocar en juego, toda la subasta debe ser cancelada y el jugador devuelve las cartas subastadas, reajustando su licitación o pasando.

Limpieza

Las cartas del centro de la mesa que no hayan sido licitadas se colocan ahora en el descarte. Comienza ahora una nueva ronda, empezando la licitación el jugador a la izquierda de quien ganó la última licitación.

Al final de la ronda donde las cartas del mazo se agoten por primera vez, se barajan las cartas de descarte y se prosigue la ronda con esas cartas. Si vuelven a agotarse por una segunda vez, el juego termina.

Fin del juego

El juego termina cuando se agoten por segunda vez las cartas de torre. Se procede entonces a la cuenta de puntos:

- 1 PV por cada carta en cada una de las diferentes torres construidas que no tengan la torre del tope (valor 0).
- 2 PV por cada carta en cada una de las diferentes torres construidas que tengan la torre del tope (valor 0).

- 1 PV por cada carta de la mayor torre del jugador.
- Puntos negativos por cartas de desecho (-1 / 1ª carta; -2 / 2ª carta; -3 / 3ª cartas; -4 / 4ª carta ...).

Después de sumar y restar todos los puntos, ¡gana quien tenga más puntos!