

5 Towers GREAT POWERS

Zusatzregeln für das Grundspiel



Hiermit erhält jede Turmart eine eigene Funktion. Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, es gelten aber folgende Sonderregeln:

ÜBERSICHT

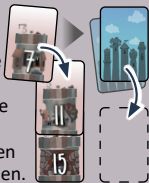
BAUMTURM

Du darfst Karten von diesem Turm ablegen, um **weniger Karten** aus der **Auslage** zu nehmen (*jedoch keine neuen Baumkarten*), als du angesagt hast.



METALLTURM

Jedes Mal, wenn du eine Metallkarte anbaust, darfst du sofort eine beliebige Karte aus deinem **Abrissstapel** nehmen und passend anbauen.



SANDTURM

An diesem Turm darfst du Karten **oben** ODER **unten** anbauen.



GRUSEL- UND CANDYTURM

Du erhältst am Spielende 3 Siegpunkte pro **Kartenpaar** gleicher Zahl, die in beiden Türmen vorkommt.



Die Sonderregeln im Detail:

BAUMTURM: Hast du einen Baumturm, darfst du beim Bieten eine **höhere Zahl** ansagen, als du Karten aus der Auslage nimmst (auch höher als 5). Gewinnst du das Gebot, „bezahlst“ du die Differenz zwischen deinem Gebot und der Anzahl der Karten, die du nimmst, indem du entsprechend viele Karten vom oberen Ende deines Baumturms offen auf den **Ablagestapel** in der Tischmitte legst. **Wichtig:** Wenn du mit Baumkarten bezahlst, darfst du in der gleichen Runde keine neuen Baumkarten aus der Auslage nehmen. **Beachte:** Sobald dein Baumturm eine Turmspitze hat, kannst du keine Baumkarten mehr ablegen, um dein Gebot zu erhöhen.

Beispiel: Dein Gebot von 6 war das höchste in der Runde. Du nimmst 4 Karten (die keine Baumkarten sind) aus der Auslage und legst 2 Karten von deinem Baumturm ab.



METALLTURM: Jede Karte, die du an deinen Metallturm anbaust, löst **sofort** folgenden Effekt aus: Du darfst eine beliebige Karte aus deinem **Abrisstapel** nehmen und sie gemäß der üblichen Bauregeln an ihren Turm anbauen. Dies darf auch die Karte sein, die du gerade erst vor dem Bauen abgerissen hast. Falls die aus dem Abrisstapel genommene Karte selbst eine Metallkarte ist, löst sie diesen Effekt beim Anbauen direkt erneut aus.

Beispiel: Du gewinnst beim Bieten und nimmst die Candy-11 und die Metall-15 aus der Auslage auf die Hand. Da dein Candyturm aus der 14 und der 10 besteht, reißt du erst einmal die 10 ab und legst sie auf den Abrisstapel. Anschließend baust du die Candy-11 aus deiner Hand und dann die Metall-15, durch die du sofort die Candy-10 wieder aus deinem Abrisstapel nehmen und bauen kannst.



SANDTURM: Du darfst beim Bauen auch am **unteren Ende** des Sandturms passende Karten anbauen. Schiebe dazu eine neue Karte unter die unterste Karte, sodass der Zahlenwert noch sichtbar bleibt. Du darfst in einer Runde aber jeweils nur **entweder oben oder unten** Karten anbauen. **Beachte:** Sobald dein Sandturm eine Turmspitze hat, kannst du weder oben noch unten Karten anbauen.

Beispiel: Dein Sandturm besteht aus der 11, 7 und 6. In der Auslage liegen die 4, 8 und 12. Du dürftest entweder die 12 und die 8 unten (Sonderrolle der 8 gilt weiterhin) oder die 4 oben anbauen, aber nicht alle drei Karten.



GRUSELTURM und CANDYTURM: Für jedes Kartenpaar der **gleichen Zahl**, von der sich eine in deinem Gruselturm und die andere in deinem Candyturm befindet, erhältst du am Spielende zusätzlich **3 Siegpunkte**.

Beispiel: Am Spielende besteht dein Gruselturm aus der 12, 11, 7 und 8 und dein Candyturm aus der 14, 11, 8, 12 und 0. Du erhältst 6 Siegpunkte für deine 2 Paare (12 und 11).