



Třesou se vám prsty. Srdce vám buší. Další dílek na rozviklanou věž prostě přidat musíte a hlavou se vám honí, jestli věž bude dál stát, nebo se zřítí. Když dílek konečně umístíte, stéká vám po čele pot. Nastává okamžik pravdy. Zhluboka se nadechnete, když se věž zakymácí... a pak se stabilizuje. Zůstává stát... zatím!

CÍL HRY

Buďte prvním hráčem, který umístí všechny své dílky včetně toho posledního, aniž se věž zřítí.

HERNÍ SOUČÁSTI

24 dřevěných dílků

(4 barvy – 6 od každé barvy)






21 karet patra



1 poslední dílek



PŘÍPRAVA

- 1 Vyberte si **kartu patra**, která neobsahuje ,  ani , a položte ji doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte zbytek **karet patra** a vytvořte z nich hromádku lícem dolů.
- 3 Poblíž hromádky umístěte **poslední dílek**.

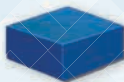
1



2



3



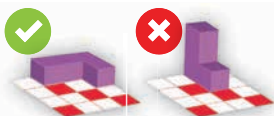
SOUTĚŽNÍ REŽIM • 2–4 HRÁČI

JAK HRÁT

1. Každý hráč si vybere barvu a vezme si sadu 6 dílků této barvy.
Při hře 2 hráčů si každý hráč vezme 2 sady dílků.
2. Určete, který hráč začne hru. Jakmile tento hráč dokončí svůj tah, přechází hra na dalšího hráče po směru hodinových ručiček.
3. Ve svém tahu provedte **1 z následujících akcí**:
 - A) Umístěte 1 svůj dílek na kartu nejvyššího poschodí věže (viz *Vysvětlivky ke kartám poschodí* na konci těchto pravidel).
 - NEBO**
 - B) Odhalte vrchní kartu poschodí z hromádky a položte ji na vrchol věže. Poté na tuto kartu umístěte 1 ze svých dílků.
4. Jakmile vám dojdou dílky, které byste mohli umístit, umístěte na kartu nejvyššího poschodí věže poslední dílek.

OBEČNÁ PRAVIDLA

Dílky musí být při pokládání umístěny naplocho.



Dílky mohou přesahovat okraje karet poschodí



Karty poschodí musí být umístěny alespoň na 1 dílku. Mohou být odsazeny od samotné věže.



Na 1 kartě nemohou být nikdy 2 dílky stejné barvy.



Při umísťování dílků nebo karet poschodí lze použít pouze 1 ruku.



SOUTĚŽNÍ REŽIM (POKRAČOVÁNÍ)

KONEC HRY

Hra končí, když:

- hráči dojdou dílky k umístění a podařilo se mu umístit poslední dílek na vrchol věže,
- NEBO**
- se věž zřítíla.

ZŘÍCENÍ

Věž se považuje za zřícenou, **když současně spadne alespoň 1 dílek a 1 karta poschodí.**

Když spadne 1 dílek **nebo** 1 karta poschodí, musí ho/ji aktivní hráč před pokračováním svého tahu umístit zpět na věž.



VÍTĚZSTVÍ

- Když hráč **umístí poslední dílek**, aniž dojde ke zřícení věže, vyhrává hru!
- Když se **věž zřítí**, každý hráč sečte hodnoty svých zbývajících dílků (těch, které neumístil na věž). Vyhrává hráč s nejmenším počtem bodů! Hráč, který způsobil zřícení věže, si nezapočítá body, a proto nemůže vyhrát hru.

Když má několik hráčů stejný počet bodů, vyhrává hráč s nejmenším počtem zbývajících dílků. V případě, že remíza přetrvává, se remizující hráči o vítězství dělí!



HODNOTY DÍLKŮ

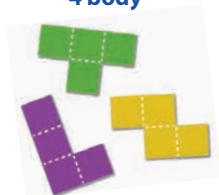
1 bod



3 body



4 body



5 bodů



SABOTÉRSKÝ REŽIM • 3–4 HRÁČI

JAK HRÁT

1. Každý hráč si vybere barvu a vezme si sadu 6 dílků této barvy.
2. Před zahájením hry se rozhodněte, který hráč bude **sabotérem**. Bude hrát proti ostatním hráčům – **architektům** –, kteří budou spolupracovat jako tým. Hráč po sabotérově levici hraje jako první. Jakmile tento hráč dokončí svůj tah, je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček.

Kroky 3, 4 a všechna ostatní pravidla jsou stejné jako v soutěžním režimu – s výjimkou níže uvedené části.

VÍTĚZSTVÍ

Architekti vyhrávají, když 1 z nich umístí poslední dílek, aniž se věž zřítí, **NEBO** když se sabotérovi věž zřítí.

Sabotér vyhrává, když umístí poslední dílek, aniž se věž zřítí, **NEBO** když se věž zřítí jednomu z architektů.

VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM POSCHODÍ



Na tato místa dílky umístit **můžete**.



Na tato místa dílky umístit **nemůžete**.



Když na toto pole umístíte dílek, **můžete** odstranit dílek z nižšího poschodí a vrátit ho hráči, který si tuto barvu vybral na začátku hry.



Když na toto pole umístíte dílek, **MUSÍTE** hrát okamžitě znovu.



Když na toto pole umístíte dílek, **MUSÍTE** si vybrat 1 svůj dílek a 1 dílek jiného hráče (z těch, které neumístil na věž) a vyměnit si je.

AUTOŘI

DESIGN: Alexis Harvey, Félix Leblanc
Mathieu Auger a Manuel Bergeron

VÝVOJÁŘ: Carl Brière

ILUSTRÁTOR: Chris Setra

UMĚLEČTÍ ŘEDITELÉ:



Carl Brière a Josée Guillemette

GRAFICKÁ DESIGNÉRKA: Marie-Elaine Bérubé

VYDAVATEL: Jeux Synapses Games, Inc.



© 2020 Jeux Synapses Games, Inc.
Jeux Synapses Games, Inc.
37 rue Claude,
Pointe-des-Cascades, QC
J0P 1M0, Kanada

  @jeuxsynapsesgames
www.jeuxsynapsesgames.com