

# PANIC TOWER JÁTÉKSZABÁLY

2-8 játékos számára  
6 éves kortól ajánlott  
~20 perc játékidő

## Játékelemek:

60 fahasáb (20 kicsi, 20 közepes, 20 nagy), 104 feladatkártya (lásd a Kártyák leírása részben), 17 Panic Tower büntetésjelző, 1 játéktábla, 1 játékszabály

## A játék célja:

A kártyákon található útmutatók segítségével építsd meg a tornyokat, anélkül hogy azok ledőlnének.

## Előkészületek:

Helyezzétek a játéktáblát az asztalra és véletlenszerűen tegyetek 1-1 fahasábot (3 kicsit, 3 közepeset és 3 nagyot) a 9 négyzet mindegyikére. Keverjétek meg a kártyákat és a paklit tegyétek lefordítva a játéktábla mellé. A jelzőknek alakítsatok ki egy bankot. Mielőtt elkezdenétek nézzétek meg alaposan a lent található kártyamagyarázatokat.

## A játék kezdete:

A legfiatalabb játékos kezd, majd mindig a balra ülő játékosal folytatódik a játék.

## A játékmenet:

A legfiatalabb játékos felhúz egy lapot, majd a rajta leírtak alapján fahasábokat helyez le és/vagy mozgat a játéktáblán. Egyszerre csak egy fahasábot lehet lehelyezni, és azokat mindig függőleges helyzetben egymásra.

A játékosok felállhatnak és körbe is járhatják az asztalt, ha szükségesnek érzik.

A játékos két kézzel tarthatják az oszlopokat.

A játékosok arrébb rakhatják a tornyokat, ha csak úgy tudják elérni a középsőt, de egy már meglévő tornyot nem egyenesíthetnek tovább és nem is csúsztathatják azokat. Fel kell emelni a tornyokat a tábláról és a feladat kártya alapján kell kiegészítened.

Az útmutató kártya végrehajtását követően a következő játékos húz egy lapot és hajtja végre a rajta lévő utasításokat.

## A torony leomlása:

Amikor egy játékos leomlasztja a tornyot, akkor kap egy büntetésjelzőt.

Ő fogja kezdeni a következő kört, a ledőlt hasábok eltakarításával. Az állva maradt oszlopok játékban maradnak.

## A játék vége:

Amikor egy játékos megkapja a harmadik büntetésjelzőjét számára véget ér a játék és ő lesz a vesztes. A játékot végül az nyeri, aki utoljára játékban marad.

## Új kör:

Tegyétek vissza az összes büntetésjelzőt a bankba és takarítsátok le az összes fahasábot a tábláról.

Kezdtetek hozzá egy új játékhoz az „Előkészületek” részben leírtak alapján.

## Megjegyzések:

Ha a feladat lehetetlen (pl. mozgassátok a sárga négyzeten lévő tornyot a piros négyzetre, de nincsenek fahasábok a sárga négyzeten), akkor azonnal a soron következő játékos jön.

Ha már nem maradt a kártyán jelzett méretű fahasáb, akkor azt a feladatot nem kell végrehajtani, de a kártyán jelzett többi lehetséges feladatot igen.

Ha már nem maradt egyáltalán fahasáb a készletben, akkor játékosok sorban egy-egy fahasábot vesznek le az éppen legalacsonyabb toronyról, majd teszik azt a legmagasabbra, amíg az le nem omlik.

## Kártyamagyarázat:

1. Alap kártya  
Helyezd mindhárom fahasábot egymás tetejére, a jelzett színű toronyra.
2. Alap kártya 2  
Helyezd az összes fahasábot a megfelelő színű torony tetejére.
3. Alap kártya 3  
Helyezd az összes fahasábot a megfelelő színű torony tetejére.  
(Itt például a lilára egy középepest, a kékre egy kicsit, és a narancsra egy nagyot)
4. Ellenkező irány  
Megfordul a játék iránya. Neked nem kell új lapot húznod és azt végrehajtani.
5. Tetejére helyezés  
Példa: Mozdasd a kék négyzeten lévő egész tornyot a sárga négyzeten álló torony tetejére. Ha a sárga négyzet üres, akkor csak mozdasd át a tornyot a kék négyzetről a sárga négyzetre. Figyelem, csúsztatni nem szabad, az egész tornyot fel kell emelni a játéktábláról.
6. Aljára helyezés  
Példa: Mozdasd a kék négyzeten lévő egész tornyot a sárga négyzeten álló torony alá. Ha a sárga négyzet üres, akkor csak mozdasd át a tornyot a kék négyzetről a sárga négyzetre. Figyelem, csúsztatni nem szabad, az egész tornyot fel kell emelni a játéktábláról.
7. A lap kétszeres végrehajtása  
Hajtsd végre kétszer a kártyán lévő feladatot.
8. Helyezd a legmagasabb toronyra  
Helyezz 3 fahasábot (egyet mindegyik magasságúból) a legmagasabb torony tetejére.
9. Passz  
Kihagyod a köröd.
10. Áldozat kiválasztása  
Kihagyod a köröd és te választod ki, hogy ki legyen a következő játékos.

