

Vor langer Zeit begab es sich in einer sternenlosen Nacht, dass der Gärtner der Königin inmitten der Wüste vor Erschöpfung zusammenbrach.

Er wehklagte stundenlang, wie es ihm bloß gelingen sollte, in solch trockener Umgebung Pflanzen sprießen zu lassen. Doch eine seiner Tränen durchdrang den Sand und erreichte die Welt der Götter. Die Göttin Ishtar spürte die Verzweiflung des Mannes. Sie fing seine Träne auf und sandte sie wieder zur Oberfläche zurück, wo sie zu einer rauschenden und unerschöpflichen Wasserquelle wurde. Auf ewig dankbar schwor der Gärtner, alles dafür zu tun, die großartigsten Gärten des Landes zu erschaffen ...

SPIELMATERIAL



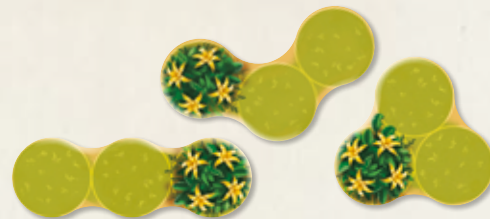
4 Tableaus für die Spieler



6 sechseckige Geländepläne



1 Vorratsteppich



42 Pflanzenplättchen (14 pro Form, jeweils 12 Grundplättchen und 2 Startplättchen)



8 Blütenplättchen (4 Doppelplättchen und 4 Einzelplättchen)



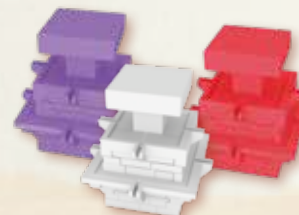
26 Baumkarten



6 Schüsselplättchen



20 Bäume



6 Brunnen (3 violette, 2 rote, 1 weißer)



114 Juwelen (50 violette, 38 rote, 26 weiße)



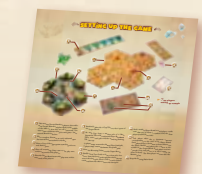
16 Helfer (4 jeder Farbe)



1 Gießkanne



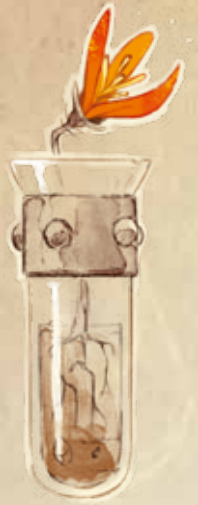
1 Wertungsblock



1 Bogen Spielaufbau und Übersicht Fähigkeiten

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Der König hat euch eine schwierige Aufgabe übertragen: Erschafft wunderbare Gartenanlagen inmitten der Wüste, um die Königin zu erfreuen. Euch stehen nur wenige Brunnen zur Verfügung. Nutzt sie, um bewachsene Flächen zu vergrößern, fabelhafte Blumenbeete erblühen zu lassen und majestätische Bäume zu pflanzen. Hört auf das, was euch die Meister sagen, um eure Konkurrenten aus dem Feld zu drängen, die meisten Siegpunkte zu erringen und Gärtner des Königs zu werden!



SPIELDETAILS

Auf dem separaten Bogen (Seite Spielaufbau) erfahrt ihr, wie das Spiel vorbereitet wird, und könnt mehr zu euren Tableaus lesen.

Spielertableaus

Die Tableaus zeigen die unterschiedlichen Fähigkeiten, die ihr erlernen könnt. Mit ihnen führt ihr neue Aktionen aus und könnt auf besondere Weise Punkte sammeln. Diese Fähigkeiten sind in zwei Reihen angegeben. Drei Tableaus sind mit einem violetten Juwel gekennzeichnet, um euch daran zu erinnern, dass deren Besitzer das Spiel mit 1 violetten Juwel beginnen. Das vierte Tableau bekommt der Startspieler 1.



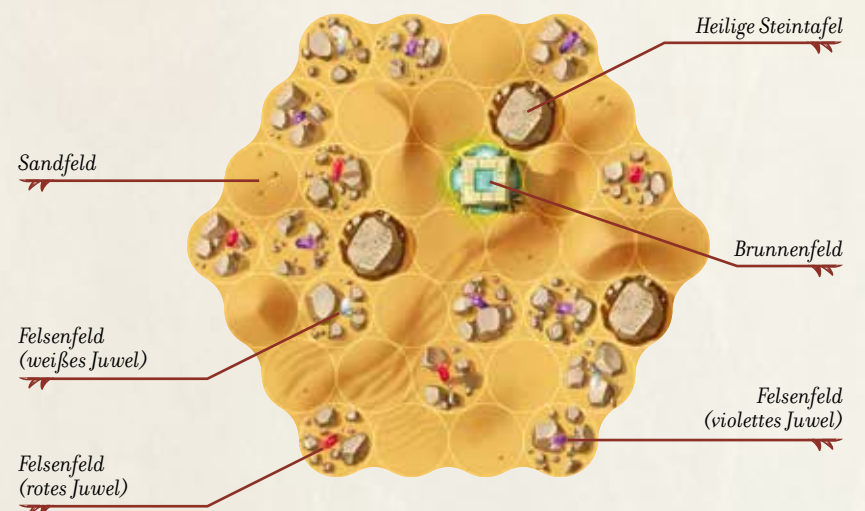
Pflanzenplättchen

Es gibt 3 Formen von Pflanzenplättchen. Jede davon besteht aus 3 Feldern, die entweder Rasenfelder (hellgrün) oder Blumenfelder (dunkelgrün) mit 1 bis 4 Blumen sind. Die 6 Plättchen mit den Wasserblasen (je 2 bei jeder der 3 Plättchenformen) sind die Startplättchen.



Geländepläne

Aus diesen 6 großen sechseckigen Plänen bildet ihr die Landschaft, auf der ihr eure Gärten anlegen werdet. Jeder Plan verfügt über ein Brunnenfeld. Viele Felder bestehen aus Sand, andere aus Felsen mit Juwelen, wieder andere zeigen eine heilige Steintafel.



Blütenplättchen

Die Blütenplättchen gibt es in zwei Größen (1 oder 2 Felder). Sie zeigen 1 bis 3 Blumen.



Vorratsteppich und Schüsselpfättchen

Auf dem Vorratsteppich liegen verschiedene Spielmaterialien, darunter die 6 Schüsselpfättchen, für die es entsprechende Plätze gibt. Die Teppichmitte ist für die Helfer und die Blütenpfättchen reserviert.



Die Schüsselpfättchen werden in zufälliger Anordnung auf dem Vorratsteppich ausgelegt. Jede Schüssel gibt an, welche Art Pflanzenpfättchen darauf platziert werden muss.



Juwelen

Juwelen stellen dein Zahlungsmittel dar. **Einige Juwelen sind seltener als andere.** Violette Juwelen kommen häufig vor, rote sind seltener. Am seltensten sind die weißen. Mit seltenen Juwelen könnt ihr Bäume kaufen, die viele Siegpunkte bringen.



Gießkanne

Die Gießkanne bewegt sich entlang der Pflanzenpfättchen auf dem Vorratsteppich und zeigt an, welches Pfättchen im Zug eines Spielers verfügbar ist.



Bäume & Baumkarten

Jede Baumkarte zeigt einen bestimmten Baum. Um einen Baum zu pflanzen, musst du die in der oberen linken Kartenecke gezeigten Juwelen ausgeben. Jeder von dir gepflanzte Baum bringt dir bei Spielende Siegpunkte. Der Kauf einer Baumkarte erlaubt es dir, sofort 1 Baum auf ein Rasenfeld eines Pflanzenpfättchens zu setzen.



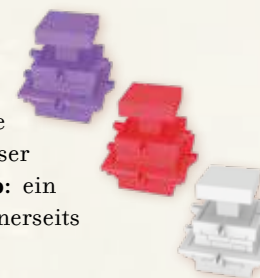
Kosten in Juwelen



Siegpunkte

Brunnen

Die Brunnen werden bei der Spielvorbereitung auf die entsprechenden Felder gesetzt, damit diese Felder besser erkennbar sind. **Ihr Wert hängt von ihrer Farbe ab:** ein weißer Brunnen bringt mehr Punkte als ein roter, der seinerseits mehr Punkte als ein violetter Brunnen bringt.



Helfer

Einige der Helfer kommen bei der Spielvorbereitung auf den Vorratsteppich, andere stellt jeder Spieler zunächst vor sich auf. Sie können auf Pflanzenpfättchen gesetzt werden, um **den Besitz** der Blumenbeete anzuzeigen.



Wertungsblock

Der Wertungsblock hilft euch dabei, bei Spielende die gesammelten Punkte zu zählen und den Gewinner zu ermitteln.



SPIELABLAUF

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis die Spielende-Bedingung eintritt. In seinem Zug führt jeder Spieler die folgenden Aktionen nacheinander aus:

- ➔ Wähle ein Pflanzenplättchen
- ➔ Lege ein Pflanzenplättchen aus
- ➔ Sammle Juwelen
- ➔ Spezialaktion (nur bei Bedarf)
- ➔ Pflanze einen Baum



Sobald ein Spieler alle diese Schritte ausgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wähle ein Pflanzenplättchen

In deinem Zug musst du dir zuerst ein Pflanzenplättchen aussuchen:

- ➔ Bewege die Gießkanne im Uhrzeigersinn zur nächsten Schüssel mit Pflanzenplättchen (leere Schüsseln überspringst du).
(Hinweis: In seinem ersten Zug setzt der Startspieler die Gießkanne zu einer Schüssel seiner Wahl).
- ➔ Solltest du das oberste Plättchen dieses Stapels nicht wollen, darfst du die Gießkanne zum Stapel deiner Wahl bewegen, musst aber für jeden zusätzlichen Schritt 1 Juwel ausgeben.
- ➔ Nimm dir das oberste Pflanzenplättchen des Stapels, zu dem du die Gießkanne gestellt hast.
- ➔ Dann decke das oberste Pflanzenplättchen des Stapels auf, von dem du die Gießkanne ursprünglich wegbewegt hattest.

Danach geht es mit dem Schritt **Lege ein Pflanzenplättchen aus** weiter.

BEISPIEL



Du bist am Zug. Die Gießkanne steht beim oberen Stapel. Du möchtest dir das Plättchen unten links mit den drei Blumen nehmen. Das kostet dich 2 Juwelen: deine erste Bewegung ist kostenlos, die zweite ignorierst du, denn die Schüssel ist leer. Danach musst du die Kanne noch um 2 Schüsseln weiterbewegen, bis du das gewünschte Plättchen erreicht hast.

BLUMENBEETE, GÄRTEN UND BRUNNEN

- ➔ Ein Blumenbeet ist eine Gruppe ununterbrochener Blumenfelder.
- ➔ Ein Helfer, der auf ein Blumenbeet gestellt wird, **nimmt es in Besitz**, was heißt, dass ihm alle sichtbaren Blumen auf diesem Blumenbeet gehören. Es dürfen sich 0 bis 1 Helfer auf einem Blumenbeet befinden, niemals mehr.
- ➔ Ein Blumenbeet in Besitz zu haben, bringt dir bei Spielende 1 Siegpunkt pro Blume auf diesem Blumenbeet.
- ➔ Ein Garten ist eine Gruppe aus fortlaufenden Pflanzenplättchen. Mindestens eins davon muss an einen Brunnen angeschlossen sein.
- ➔ Ein Garten darf nur an EINEM Brunnen angeschlossen sein, jedoch dürfen an einem Brunnen mehrere verschiedene Gärten angeschlossen sein.
- ➔ Ein Garten darf mehrere unterschiedliche Blumenbeete aufweisen.
- ➔ Wer einen Brunnen besitzt, kann damit Siegpunkte erhalten.
- ➔ Der Spieler, der innerhalb eines an einen Brunnen angeschlossenen Gartens die **MEISTEN Blumenfelder** besitzt (egal, wie viele Blumen sich darin befinden), besitzt diesen Brunnen. Bei Gleichstand besitzen alle diese Spieler den Brunnen.

BEISPIEL



Garten

Blumenbeet

Hier besitzt Gelb den violetten Brunnen rechts unten. Er hat 4 Blumenfelder, Blau jedoch nur 1.

Lege ein Pflanzenplättchen aus

Lege das gewählte Pflanzenplättchen auf einen Geländeplan deiner Wahl. Es gelten folgende Regeln:

- Das Plättchen darf **nur** Sand- und/oder Felsenfelder bedecken. Es **darf nicht** über einen Brunnen, eine heilige Steintafel oder andere Pflanzenplättchen gelegt werden.
- Mindestens 1 Feld des Plättchens muss entweder an einen Brunnen angrenzen oder an irgendein früher gelegtes Pflanzenplättchen.
- **Allerdings darfst du nie ein Plättchen so legen, dass es 2 unterschiedliche Gärten unterschiedlicher Brunnen miteinander verbindet.**
- **Du darfst auch kein Plättchen so legen, dass dadurch mehrere Helfer auf demselben Blumenbeet landen (auch dann nicht, wenn sie demselben Spieler gehören).**

Danach geht es mit dem Schritt **Samme Juwelen** weiter.



Samme Juwelen

Wenn du ein Pflanzenplättchen legst, nimmst du dir alle Juwelen der Felder, die du gerade belegt hast. Die Juwelen kommen in den Vorrat vor dir. Manchmal kannst du dir keine Juwelen nehmen (wenn du keine Felsenfelder belegt hast).

Danach geht es mit dem Schritt **Spezialaktion** weiter.



Spezialaktion

Dieser Schritt wird nicht in jedem Zug vorkommen, sondern nur dann, wenn das zuvor gewählte Plättchen eins dieser 3 **Symbole** trägt. Du darfst auf die Spezialaktion freiwillig verzichten, du kannst sie dir aber nicht für später aufheben.



Helfersymbol: Wenn auf dem gerade gelegten Plättchen ein Helfersymbol abgebildet ist und du noch mindestens 1 Helfer vor dir liegen hast, **darfst du diesen Helfer sofort auf das Plättchen stellen**, direkt auf das Symbol.

Zur Erinnerung: Du darfst keinen Helfer aufstellen, wenn sich auf demselben Blumenbeet bereits ein anderer Helfer befindet.



Fähigkeitssymbol: Wenn auf dem gerade gelegten Plättchen ein Fähigkeitssymbol ist, darfst du eine Fähigkeit deines Tableaus freischalten. Dazu nimmst du 2 Juwelen aus deinem Vorrat (egal welche Farbe, sie dürfen gleich oder unterschiedlich sein) und legst sie auf deinem Tableau auf eine verfügbare Fähigkeit deiner Wahl. Die Fähigkeiten in der oberen Reihe deines Tableaus darfst du jedoch erst belegen, wenn du bereits (in einem früheren Zug) die jeweils darunter liegende Fähigkeit belegt hast. Ein derart auf dein Tableau gelegtes Juwel darf nicht mehr weggenommen und auch nicht versetzt werden. Die freigeschalteten Fähigkeiten sind auf dem separaten Bogen erklärt (Seite Fähigkeiten).

Du kannst höchstens 1 Fähigkeit pro Zug freischalten. Außerdem kann jede Fähigkeit nur 1-mal freigeschaltet werden.

Hinweis: auf dem Bogen (Seite Fähigkeiten) stehen die Details zu jeder Fähigkeit.



Joker: Wenn auf dem gerade gelegten Plättchen ein Jokersymbol ist, darfst du dieses entweder als Helfersymbol oder als Fähigkeitssymbol nutzen und es sofort ausführen (wie oben).

Danach geht es mit dem Schritt **Pflanze einen Baum** weiter.

Pflanze einen Baum

Du darfst in jedem Zug Bäume pflanzen, indem du diese Schritte befolgst:

- Wähle aus den neben dem Zugstapel liegenden 5 Karten 1 **beliebige Baumkarte** (oder die reservierte Baumkarte, siehe Fähigkeit **i**).
- Sieh dir die Kosten der Karte an und bezahle aus deinem Vorrat die **geforderten Juwelen**. Wenn du nicht bezahlen kannst, darfst du die Karte nicht nehmen.
- Lege die Karte **verdeckt** vor dich.
- Den Baum, der auf der Karte stand, setzt du auf ein **freies Rasenfeld** deiner Wahl.

Wenn du möchtest und es bezahlen kannst, wiederhole diese Schritte, um einen weiteren Baum zu pflanzen.

- **Decke entsprechend viele Baumkarten** vom Zugstapel auf und stelle Bäume darauf, bis wieder 5 Karten offen liegen.

Danach endet dein Zug. Der Spieler links von dir beginnt seinen Zug (wählt ein Pflanzenplättchen usw.).



Um diesen Baum zu pflanzen, musst du 2 rote Juwelen und 1 weißes Juwel aus deinem Vorrat bezahlen und legst die Karte verdeckt vor dir ab. Du pflanzt den Baum auf diesem freien Rasenfeld. Danach deckst du die oberste Karte des Zugstapels auf.

Credits

Autoren: Bruno Cathala & Evan Singh
Illustrator: Biboun
Projektleitung: Ludovic Papaïs
Grafik-Design: Frédéric Derlon
Redaktion: Xavier Taverne
Übersetzung: Michael Kröhnert
Lektorat: Stephen Vargo

©2019 IELLO. IELLO, ISHTAR, Die Gärten von Babylon und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables - lot 341 - 54180 HEILLECOURT - FRANCE

HUTTER Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Günzburg, DEUTSCHLAND. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. ® und TM kennzeichnen U.S.-Warenzeichen. Alle Rechte vorbehalten.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststichungsgefahr.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

ISHTAR.IELLO.COM

folgt uns




WWW.IELLO.COM


SPIELEND


Sobald zwei Schüsseln keine Pflanzenplättchen mehr haben, wird das Spielende ausgelöst. Beendet die laufende Runde noch, damit jeder Spieler dieselbe Anzahl an Zügen gespielt hat. Danach geht es zur Schlusswertung.


SCHLUSSWERTUNG


Bei Spielende wertet ihr wie folgt:


 Wenn du noch eine reservierte Baumkarte hast, die du nicht pflanzen konntest, wirf sie ab. Danach deckst du die vor dir liegenden Baumkarten auf und zählst ihre Punkte zusammen.

 Du erhältst **1 Siegpunkt pro sichtbarer Blume in den Blumenbeeten, die deine Helfer besitzen.**

 **4** Du erhältst **4 Siegpunkte pro violetter Brunnen in deinem Besitz.**

 **6** Du erhältst **6 Siegpunkte pro rotem Brunnen in deinem Besitz.**







 **8** Du erhältst **8 Siegpunkte pro weißem Brunnen in deinem Besitz.**

 Du erhältst die Punkte, die dir deine **freigeschalteten Fähigkeiten** geben (obere Reihe). Details zu den Fähigkeiten sind auf dem Bogen Übersicht Fähigkeiten zu finden.

Mit dem Wertungsblock könnt ihr die Punkte notieren und zusammenrechnen. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.**






BEISPIEL

Beispiel für die Siegpunkte von Gelb:

-  19 (11+8) Siegpunkte für gepflanzte Bäume
-  8 Siegpunkte für Blumen in den Blumenbeeten im eigenen Besitz
-  4 Siegpunkte für den violetten Brunnen (5 Blumenfelder gegen 2 für Blau)
-  7 Siegpunkte für Fähigkeit **B**.
-  9 Siegpunkte für Fähigkeit **C**.
-  14 Siegpunkte für Fähigkeit **E**.

➔ **Gesamt: 61 Siegpunkte**

Beispiel für die Siegpunkte von Blau:

-  19 (8+7+4) Siegpunkte für gepflanzte Bäume
-  14 Siegpunkte für Blumen in den Blumenbeeten im eigenen Besitz
-  4 Siegpunkte für den violetten Brunnen (6 Blumenfelder gegen 0 für Gelb)
-  8 Siegpunkte für Fähigkeit **A**.
-  6 Siegpunkte für Fähigkeit **D**.

➔ **Gesamt: 51 Siegpunkte**

Hinweis: Die beiden weiteren Brunnen hat keiner in seinem Besitz, daher bringen sie keine Siegpunkte.

Spieler Gelb



Spieler Blau

