

ISHTAR™

Ogrody Babilonu



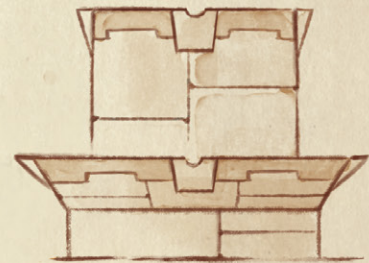
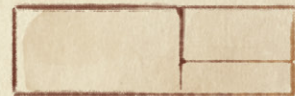
花
十



合
合
合



花
十
十
十
十
十



花
十
十
十
十
十

ZASADY

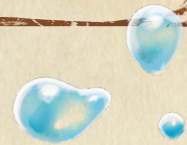


**Legenda głosi, że dawno, dawno temu, w pewną bezgwiezdną noc,
Ogrodnik Królowej upadł z wyczerpania na środku pustyni.**

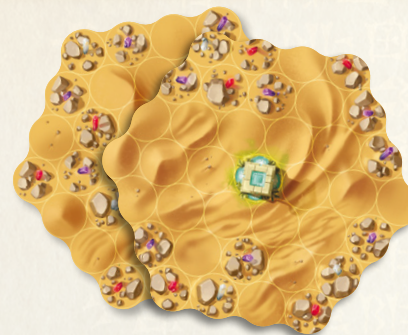
Plakał godzinami - jak mógł wyhodować cokolwiek na tak suchym pustkowiu? Jedna z jego lez przesiąknęła przez piasek, by dotrzeć do zaświatów. Bogini Ishtar, poruszona rozpaczą mężczyzny, zebrała lzę i wysłała ją z powrotem na powierzchnię, przekształcając ją w tryskające i niewyczerpane źródło wody. Dozgonnie wdzięczny Ogrodnik poprzysiągł, że doloży wszelkich starań, aby stworzyć najwspanialsze ogrody, jakich dotąd świat nie widział...



KOMPONENTY GRY



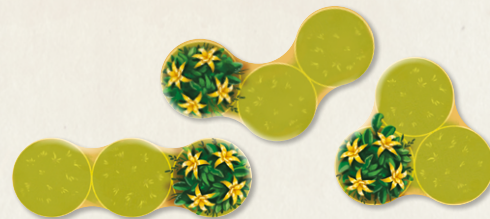
4 plansze graczy
(w 4 kolorach)



6 sześciokątnych plansz Terenu



1 plansza Dywanu



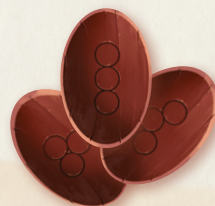
42 kafelki Roślinności
(po 14 w każdym z kształtów, w tym 12 kafelków podstawowych i 2 kafelki początkowe)



8 żetonów Rabat
(4 podwójne i 4 pojedyncze)



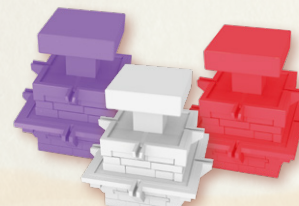
26 kart Drzew



6 kafelków Mis



20 Drzew



6 Fontann
(5 fioletowe, 2 czerwone, 1 biała)



114 Klejnotów
(50 fioletowych, 58 czerwonych, 26 białych)



16 Asystentów
(po 4 w każdym kolorze)



1 Konewka



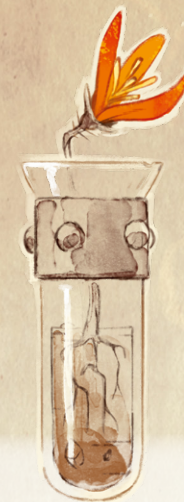
1 notatnik



1 arkusz z przygotowaniem rozgrywki i przewodnikiem po Umiejętnościach

OPIS i CEL GRY


Król zlecił ci trudną misję: stwórz wspaniałe ogrody pośrodku pustyni, aby zadowolić jego Królową. Do dyspozycji masz jedynie kilka fontann: wykorzystaj je do powiększania obszarów roślinnych, zasadzenia wspaniałych rabat kwiatowych i majestatycznych drzew. Skorzystaj z wiedzy mistrzów, aby zyskać przewagę nad przeciwnikami, zebrać jak najwięcej punktów zwycięstwa i zostać Królewskim Ogrodnikiem!



ELEMENTY GRY

Szczegółowy opis przygotowania rozgrywki wraz z informacjami o waszych planszach graczy znajdziecie na oddzielnym arkuszu.

Plansze Graczy

Plansze graczy zawierają różne **Umiejętności**, których możesz się nauczyć, co pozwoli ci wykonywać nowe akcje oraz w różny sposób zdobyć punkty na koniec gry. Te Umiejętności przedstawione są w dwóch rzędach. Wszystkie plansze graczy oznaczone są fioletowym Klejnotem, aby przypomnieć, że wszyscy gracze rozpoczynają grę z fioletowym Klejnotem w swoich zasobach. Plansza Pierwszego gracza jest oznaczona **1** .



Początkowy Klejnot



Początkowy Klejnot + Pierwszy gracz

Kafelki Roślinności

Kafelki Roślinności mają 5 różne kształty. Każdy z tych kafelków przedstawia 5 pól, które mogą być albo **Polami Trawy** (jasnozielone), albo **Polami Kwiatów** (ciemnozielone) z 1-4 Kwiatami. 6 kafelków oznaczonych kropkami wody (po 2 w każdym z 5 kształtów) stanowi **kafelki początkowe**.

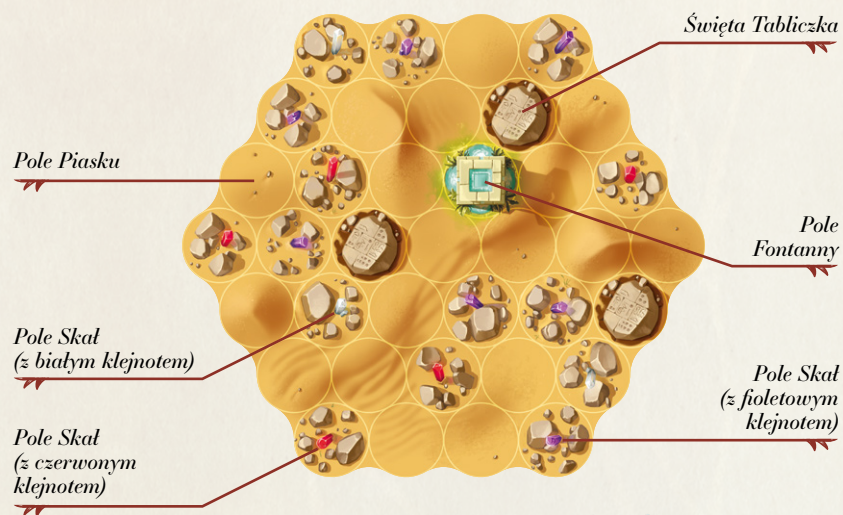


Pole Trawy

Pole Kwiatów

Plansze Terenu

Te 6 dużych sześciokątnych plansz pozwoli wam stworzyć przestrzeń, na której będziecie rozwijać swoje ogrody. Każda z nich zawiera jedno Pole Fontanny. Wiele pól przedstawia **Piasek** pustyni, inne przedstawiają **Skąły** z **Klejnotami**, a jeszcze inne **Święte Tabliczki**.



Żetony Rabat

Żetony Rabat mają 1 lub 2 pola. Przedstawiają one 2 lub 3 Kwiaty.

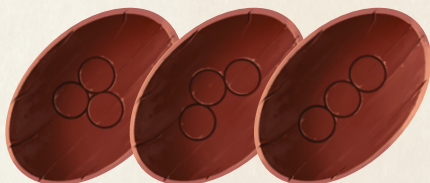


Plansza Dywanu i kafelki Mis

Plansza Dywanu zawiera kilka elementów gry, w tym miejsca na 6 kafelków Mis. Środek Dywanu jest zarezerwowany dla Asystentów i żetonów Rabat.



Kafelki Mis są losowo rozmieszczone na wyznaczonych miejscach na planszy Dywanu. Każdy kafelek Misy określa, jaki rodzaj kafeleków Roślinności zostanie na nim położony.



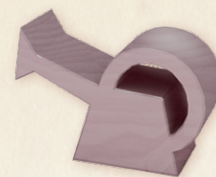
Klejnoty

Klejnoty reprezentują zasoby, którymi dysponujesz. Niektóre Klejnoty są rzadsze niż inne. Fioletowe Klejnoty są powszechne, czerwone Klejnoty są rzadsze, białe Klejnoty są najrzadsze. Najrzadsze Klejnoty pozwolą ci kupić Drzewa, które dają wiele Punktów Zwycięstwa.



Konewka

Konewka porusza się wzdłuż kafeleków Roślinności na planszy Dywanu i wskazuje, który kafelek jest dostępny w turze danego gracza.



Drzewa i karty Drzew

Każda karta Drzewa przedstawia określone Drzewo. Aby zasadzić to Drzewo, należy wydać Klejnoty widoczne w lewym górnym rogu jego karty. Każde zasadzone drzewo daje Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Zakup karty Drzewa pozwala natychmiast umieścić Drzewo na Polu Trawy na kafle Roślinności.



Koszt w Klejnotach



Punkty Zwycięstwa

Fontanny

Fontanny są umieszczane na ich polach podczas przygotowania gry i pozwalają łatwiej dostrzec te pola. Wartość Fontann zależy od ich koloru: biała Fontanna daje więcej punktów niż czerwona Fontanna, która z kolei daje więcej punktów niż fioletowa Fontanna.



Asystenci

Podczas przygotowania do gry część Asystentów jest umieszczana na planszy Dywanu, a pozostali są umieszczani bezpośrednio przed graczami. Można ich umieszczać na kafełkach Roślinności, aby uzyskać kontrolę nad Kwietnikami.



Notatnik

Notatnik pozwoli wam zapisać wyniki wszystkich graczy na koniec gry i wyłonić zwycięzcę.



PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż warunek zakończenia gry zostanie spełniony. W swojej turze każdy gracz wykonuje następujące akcje w poniższej kolejności:

- ➔ **Wybierz kafelek Roślinności**
- ➔ **Położ kafelek Roślinności**
- ➔ **Zbierz Klejnoty**
- ➔ **Wykonaj Akcję Specjalną**
- ➔ **Zasadź Drzewo**



Gdy gracz wykona wszystkie te kroki, rozpoczyna się tura następnego gracza.

Wybierz kafelek Roślinności

Podczas swojej tury najpierw musisz wybrać kafelek Roślinności:

- ➔ Porusz Konewkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do następnego stosu kafelek Roślinności (ignorując puste stosy). *(Uwaga: W pierwszej turze Pierwszy gracz umieszcza Konewkę przy wybranym przez siebie stosie.)*
- ➔ Jeśli nie chcesz wybrać wierzchniego kafelka z tego stosu, porusz Konewkę do innego wybranego stosu (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara), wydając jeden Klejnot za każdy kolejny ruch.
- ➔ Weź wierzchni kafelek Roślinności ze stosu, przy którym umieściłeś Konewkę.
- ➔ Następnie odkryj wierzchni kafelek Roślinności ze stosu, z którego poruszyłeś Konewkę.

Następnie rozpatrz krok **Położ kafelek Roślinności**.

PRZYKŁAD



W twojej turze Konewka znajduje się przy górnym stosie. Chcesz wziąć kafelek z 5 Kwiatami, widoczny na dole z lewej strony. Aby to zrobić, musisz wydać 2 Klejnoty: pierwszy ruch jest darmowy, ruch na kolejne pole Misy jest pomijany, ponieważ jej stos jest pusty, ale w drodze do wybranego kafelka wciąż musisz poruszyć się o kolejne dwa stosy.

KWIETNIK, OGRÓD i FONTANNA

- ➔ Kwietnik to nieprzerwana grupa Pól Kwiatów.
- ➔ Asystent umieszczony na Kwietniku **kontroluje** ten Kwietnik, co oznacza, że kontroluje wszystkie widoczne Kwiaty tego Kwietnika. Na Kwietniku nigdy nie może znajdować się więcej niż 1 Asystent
- ➔ Kontrolowanie Kwietnika pozwala zdobyć na koniec gry po 1 Punkcie Zwycięstwa za każdy Kwiat tego Kwietnika.
- ➔ Ogród to grupa sąsiadujących ze sobą kafelek Roślinności. Co najmniej jeden z tych kafeleków musi przylegać do Fontanny.
- ➔ Ogród może przylegać tylko do JEDNEJ Fontanny, ale do tej samej Fontanny może przylegać kilka Ogródów.
- ➔ Jeden Ogród może zawierać wiele Kwietników.
- ➔ Kontrolowanie Fontanny pozwala zdobyć Punkty Zwycięstwa.
- ➔ Gracz kontrolujący **NAJWIĘCEJ Pól Kwiatów** (niezależnie od liczby Kwiatów) w Kwietnikach Ogródów przylegających do Fontanny kontroluje Fontannę. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze kontrolują Fontannę.

PRZYKŁAD



Ogród

Kwietnik

W tym przykładzie Żółty kontroluje Fioletową Fontannę po prawej stronie. Ma 4 Pola Kwiatów, a Niebieski tylko 1.

Położ kafelek Roślinności

Dodaj wybrany kafelek Roślinności do dowolnej planszy Terenu, zgodnie z następującymi zasadami:

- Kładąc kafelek Roślinności, możesz dowolnie go obrócić.
- Kafelek może zakrywać **wyłącznie** Pola Piasku i/lub Skał. **Nie może** zakrywać Fontanny, Świętej Tabliczki ani innych kafelków Roślinności.
- Co najmniej jedno pole tego kafelka musi przylegać do Fontanny lub dowolnego innego, umieszczonego wcześniej kafelka Roślinności.
- **Nie możesz** położyć kafelka, który połączyłby ze sobą dwa różne Ogrody przylegające do różnych Fontann.
- **Nie możesz** położyć kafelka, jeśli spowodowałoby to, że kilku Asystentów znajdzie się na tym samym Kwietniku (nawet jeśli należą oni do tego samego gracza).

Następnie rozpatrz krok **Zbierz Klejnoty**.

PRZYKŁAD



Kafelki Roślinności **A** i **B** nie mogą być położone na czerwonych polach, ponieważ połączyłyby dwa Ogrody, tworząc zieloną ścieżkę pomiędzy dwiema fioletowymi Fontannami.

Kafelek Roślinności **A** nie można położyć na żółtym polu, ponieważ dwóch Asystentów znalazłoby się na tym samym Kwietniku.

Kafelek Roślinności **B** może być położony na żółtym polu, pod warunkiem że zostanie ono zakryte polem Trawy. Sprawi to, że każdy Asystent nadal będzie zajmował swój własny Kwietnik.

Zbierz Klejnoty

Kiedy kładziesz kafelek Roślinności, zbierz wszystkie Klejnoty z zakrywanych przez niego pól i umieść je przed sobą w swoich zasobach. Czasami nie zbierasz żadnych Klejnotów (jeśli nie zakrywasz żadnego pola Skał z Klejnotami).

Następnie rozpatrz krok **Wykonaj Akcję Specjalną**.

PRZYKŁAD



Kładąc tutaj kafelek Roślinności, zbierzesz biały Klejnot i fioletowy Klejnot.



Wykonaj Akcję Specjalną

Ten krok nie jest rozpatrywany automatycznie w każdej turze, ale tylko wtedy, gdy położony w tej turze kafelek Roślinności zawiera jedną z **5 następujących ikon**. Możesz zrezygnować z wykonania tej Akcji Specjalnej, ale nie możesz odłożyć jej wykonania na później.



Ikona Asystenta: jeśli właśnie położony kafelek ma ikonę Asystenta i jeśli masz przed sobą co najmniej 1 Asystenta, **możesz natychmiast umieścić Asystenta na tym kafelu**, aby zakryć tę ikonę.

Przypomnienie! Nie możesz umieścić swojego Asystenta, jeśli na tym samym Kwietniku jest już inny Asystent.



Ikona Umiejętności: jeśli właśnie położony kafelek ma ikonę Umiejętności, **możesz odblokować Umiejętność** ze swojej planszy Gracza. Aby to zrobić, weź 2 dowolne Klejnoty ze swoich zasobów (kolor nie ma znaczenia, mogą być takie same lub różne) i umieść je na dowolnej, wybranej przez siebie, wolnej Umiejętności. Jeśli chcesz umieścić swoje Klejnoty na górnym poziomie swojej planszy, musisz najpierw ukończyć Umiejętność z dolnego poziomu tej samej kolumny (w którejś ze swoich poprzednich tur). Żaden Klejnot umieszczony na twojej planszy nie może być z niej usunięty ani przeniesiony w inne miejsce. Sprawdź opis Umiejętności znajdujący się na osobnym arkuszu (strona przewodnika po Umiejętnościach).

Możesz odblokować tylko jedną Umiejętność na turę. Każdą Umiejętność możesz odblokować tylko raz.

Uwaga: szczegółowe informacje na temat każdej Umiejętności znajdują się w przewodniku po Umiejętnościach (osobny arkusz).



Joker: jeśli właśnie położony kafelek ma ikonę Jokera, możesz użyć jej jako ikony Asystenta lub ikony Umiejętności i natychmiast ją rozpatrzyć (patrz powyżej).

Następnie rozpatrz krok **Zasadź Drzewo**.

Zasadź Drzewo

Możesz sadzić Drzewa w każdej turze, zgodnie z następującymi krokami:

- Wybierz **dowolną kartę Drzewa** spośród pięciu odkrytych kart leżących obok stosu dobierania (lub zarezerwowaną kartę Drzewa, patrz Umiejętność **i**).
- Sprawdź koszt karty i wydaj wszystkie **wymagane Klejnoty** ze swoich zasobów. Nie możesz wziąć karty, jeśli nie możesz za nią zapłacić.
- Połóż kartę **zakrytą** przed sobą.
- Weź znajdujący się na karcie znacznik Drzewa i umieść go **na** dowolnym niezajętym Polu Trawy.

Jeśli chcesz i masz na to dość zasobów, powtórz powyższe kroki, aby zasadzić kolejne Drzewo.

- **Odkryj tyle kart Drzew**, ile potrzeba, aby zappełnić puste miejsca i umieść na każdej z nich po jednym Drzewie.

Na tym twoja tura się kończy. Gracz po lewej rozpoczyna swoją turę (od kroku Wybierz kafelek Roślinności, itd.)



Aby zasadzić to Drzewo, wydajesz 2 czerwone Klejnoty i 1 biały Klejnot ze swoich zasobów, i umieszczasz kartę zakrytą przed sobą. Postanawiasz zasadzić Drzewo na tym wolnym polu Trawy. Następnie odkrywasz wierzchnią kartę ze stosu dobierania.

Twórcy

Projektanci: Bruno Cathala & Evan Singh
Ilustracje: Biboun
Kierownik Produkcji: Ludovic Papaïs
Projekt Graficzny: Frédéric Derlon
Redakcja: Xavier Taverne
Przekład angielski: Antoine Prono
Korekta: Stephen Vargo
Przekład polski: Robert Deninis
Wersja polska: Zespół Portal Games



©2020 IELLO USA LLC.
©2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o., ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice • www.portalgames.pl
IELLO i logo IELLO są znakami towarowymi. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Powielanie i publikowanie zasad, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.


Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>


KONIEC GRY


Gdy tylko dwa stopy kafelków Roślinności się wyczerpią, rozpoczyna się koniec gry.
Ukończ bieżącą rundę, aby każdy gracz zagrał taką samą liczbę tur.
Następnie przejdź do Punktacji Końcowej.


PUNKTACJA KOŃCOWA


Po zakończeniu gry zdobywacie punkty w następujący sposób:


 Jeśli masz zarezerwowaną kartę Drzewa, której nie możesz zasażać, odrzuć ją. Następnie odkryj znajdujące się przed tobą karty Drzew i zsumuj wszystkie widoczne na nich Punkty.

 Zdobywasz **1 Punkt Zwycięstwa** za każdy widoczny Kwiat w Kwietnikach kontrolowanych przez twoich Asystentów.

 **4** Zdobywasz **4 Punkty Zwycięstwa** za każdą fioletową Fontannę, którą kontrolujesz.

 **6** Zdobywasz **6 Punktów Zwycięstwa** za każdą czerwoną Fontannę, którą kontrolujesz.







 **8** Zdobywasz **8 Punktów Zwycięstwa**, jeśli kontrolujesz białą Fontannę.

 Zdobywasz Punkty zgodnie z odblokowanymi Umiejętnościami górnego poziomu. Sprawdź ich działanie w przewodniku.

Skorzystajcie z notatnika, by podliczyć Punkty Zwycięstwa każdego gracza. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę.






PRZYKŁAD

W tym przykładzie Żółty zdobywa następującą liczbę Punktów:

-  19 (11+8) Punktów Zwycięstwa za zasadzone Drzewa.
-  8 Punktów Zwycięstwa za Kwiaty w kontrolowanym Kwietniku.
-  4 Punkty Zwycięstwa za kontrolowaną fioletową Fontannę (ma 5 Pól Kwiatów, a Niebieski tylko 2).
-  7 Punktów Zwycięstwa za Umiejętność **B**.
-  9 Punktów Zwycięstwa za Umiejętność **C**.
-  14 Punktów Zwycięstwa za Umiejętność **E**.

➔ **Łącznie: 61 Punktów Zwycięstwa**

Niebieski zdobywa następującą liczbę Punktów:

-  19 (8+7+4) Punktów Zwycięstwa za zasadzone Drzewa.
-  14 Punktów Zwycięstwa za Kwiaty w kontrolowanym Kwietniku.
-  4 Punkty Zwycięstwa za kontrolowaną fioletową Fontannę (ma 6 Pól Kwiatów, a Żółty 0).
-  8 Punktów Zwycięstwa za Umiejętność **A**.
-  6 Punktów Zwycięstwa za Umiejętność **D**.

➔ **Łącznie: 51 Punktów Zwycięstwa**

Uwaga: Dwie pozostałe Fontanny nie są kontrolowane przez żadnego z graczy i nikomu nie dają Punktów Zwycięstwa.

Żółty Gracz



Niebieski Gracz

