

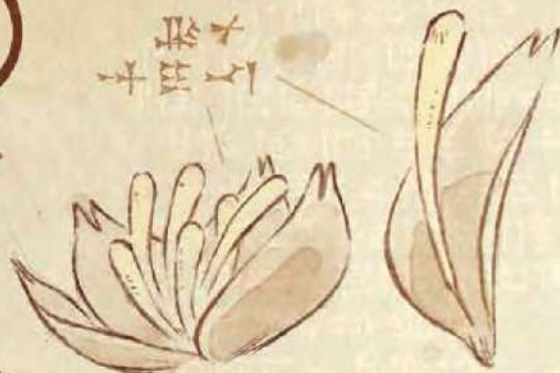
TM

Gardens of Babylon

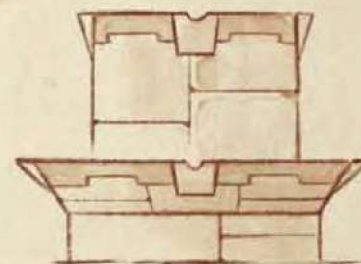
2-4

14+

45'



王鳳
李鳳
金鳳

[illegible]

卷之四
 卷之五
 卷之六

hello

ПРАВИЛА

Легенда гласит, что давным-давно, в беззвездную ночь, садовник королевы рухнул от истощения посреди пустыни.

Он часами плакал – как он мог вырастить что-нибудь в такой засушливой пустоши?

Однако одна из его слез прошла сквозь песок, чтобы достичь другого мира.

Богиня Уштар, тронутая отчаянием человека, собрала его слезу и отослала обратно на поверхность, превратив в растущий и неиссякаемый источник воды. Вечно благодарный, садовник поклялся сделать все возможное, чтобы создать самые великолепные сады этих земель ...

КОМПОНЕНТЫ



4 индивидуальных планшета



6 гексагональных тайлов территорий



1 планшет-ковёр



42 тайла растительности (по 14 каждой формы, включая 12 базовых тайлов и 2 стартовых)



8 жетонов цветов (4 двойных и 4 одиночных)



26 карт деревьев



6 чаш



20 деревьев



6 фонтанов (3 фиолетовых, 2 красных, 1 белый)



114 драгоценных камней (50 фиолетовых, 38 красных, 26 белых)



16 помощников (4 каждого цвета)



1 лейка



1 блокнот подсчёта



1 буклет по навыкам и подготовке к игре

КРАТКИЙ ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Король поручил вам сложную миссию: создать прекрасные сады посреди пустыни, чтобы порадовать свою королеву. В вашем распоряжении всего несколько фонтанов: используйте их для расширения растительности, для помощи в цветении великолепных клумб, и для выращивания величественных деревьев. Прислушайтесь к знаниям мастеров, чтобы одержать верх над своими противниками, набрать наибольшее количество победных очков и стать Садовником Короля!

ЭЛЕМЕНТЫ

См. Отдельный буклет (сторону с информацией о подготовке), чтобы узнать, как подготовить игру, и найти информацию о своём планшете.

Планшеты игроков

Планшеты игроков содержат различные **Навыки**, которые вы сможете освоить, это позволит вам выполнять новые действия и по-разному набирать очки. Эти навыки отображаются на двух уровнях. Все планшеты игроков помечены фиолетовым камнем, чтобы напомнить, что все игроки начинают игру с фиолетовым камнем. Планшет первого игрока также помечен **1**.



Стартовый камень



Стартовый камень
+ 1-й игрок

Тайлы растительности

Есть 3 формы тайлов растительности, каждая из которых имеет три области, которые могут быть или **Травяными** (светло-зелеными) или **Цветочными** (темно-зелеными) с 1-4 цветками. 6 тайлов с пузырьками воды (по 2 на каждую из 3 фигур) являются стартовыми.



Стартовые

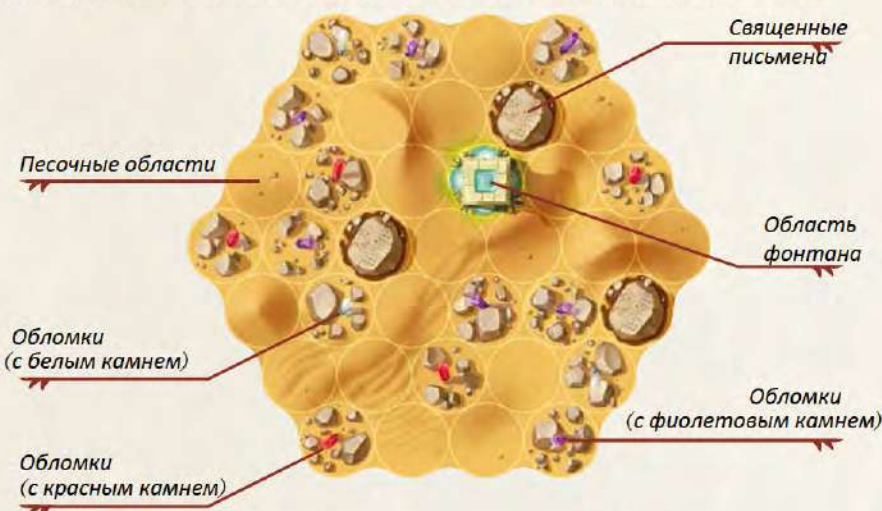


Травяные области
Цветочные области



Тайлы территорий

Эти 6 больших шестиугольных тайлов позволяют вам создавать ландшафт, на котором вы будете развивать свои сады. Каждый из них имеет область фонтана. Некоторые области изображают **песок**, другие - **обломки с драгоценными камнями**, а третьи украшены **священными письменами**.



Песочные области

Священные
письмена

Область
фонтана

Обломки
(с белым камнем)

Обломки
(с красным камнем)

Обломки
(с фиолетовым камнем)

Жетоны цветов

Размер этих жетонов - одна или две ячейки. Они содержат 2 или 3 цветка.



Ковёр и чаши

Ковёр содержит несколько игровых элементов, в том числе 6 чаш, под каждую из которых выделено отдельное место. Центр ковра отведен под помощников и жетоны.



Чаши случайным образом размещаются на ковре. Каждая чаша определяет, какой тип тайла растительности будет помещен на них.



Драгоценности

Драгоценные камни означают ресурсы в вашем распоряжении. Некоторые драгоценные камни более редкие, чем другие. Фиолетовые драгоценные камни встречаются часто, красные камни найти тяжелее, найти белые камни большая удача. Более редкие драгоценные камни позволяют сажать деревья, приносящие больше победных очков.



Лейка

Лейка движется по тайлам растительности на ковре и показывает, какой тайл доступен в ход текущего игрока.



Деревья и карты деревьев

На каждой карточке изображено определенное дерево. Чтобы посадить дерево, вам нужно потратить драгоценные камни, которые указаны в верхнем левом углу этой карты. Каждое дерево, которое вы сажаете, дает вам победные очки в конце игры. Покупка карты дерева позволяет вам мгновенно посадить дерево в траву на тайле растительности.



Фонтаны

Фонтаны размещаются на отведённых местах во время подготовки игры и позволяют вам визуально выделить эти места.

Их ценность зависит от цвета: белый фонтан принесёт больше очков, чем красный фонтан, который в свою очередь приносит больше очков, чем фиолетовый фонтан.



Помощники

Некоторые из помощников помещаются на ковёр во время подготовки, в то время как другие располагаются прямо перед игроками. Их можно отправлять на тайлы растительности, чтобы **взять под контроль** клумбы.



Блокнот подсчёта

Блокнот для подсчета очков позволяет вам удобно записать счет каждого игрока в конце игры, чтобы определить победителя.



КАК ИГРАТЬ

Игроки ходят по часовой стрелке, пока не будет выполнено условие окончания игры. В свою очередь, каждый игрок выполняет следующие действия по порядку:

- **Выберите тайл растительности**
- **Разместите тайл растительности**
- **Соберите драгоценные камни**
- **Специальные действия**
- **Посадить дерево**



Как только игрок завершил все эти шаги, ход переходит к следующему игроку.

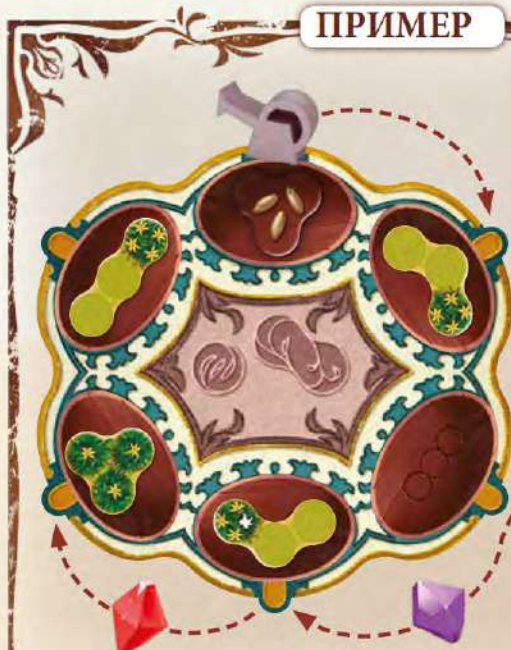
Выбрать тайл растительности

В свой ход, вы должны сначала выбрать тайл:

- Переместите лейку по часовой стрелке к следующей растительности (игнорируя пустые).
(Примечание: в первый ход первый игрок кладет Лейку в область по своему выбору).
- Если вам не нужен верхний тайл этой стопки, переместите лейку напротив стопки по вашему выбору, потратив один драгоценный камень за каждое дополнительное продвижение.
- Возьмите верхний тайл растительности из стопки, у которой расположена лейка.
- Затем раскройте верхний тайл растительности в стопке, из которой вы переместили лейку.

Затем выполните шаг **разместить тайл растительности**.

ПРИМЕР



В ваш ход лейка находится на верхней стопке. Вы хотите взять нижний левый тайл с 3 цветками. Для этого вам нужно потратить 2 драгоценных камня: ваше первое движение бесплатно, второе игнорируется, потому что стопка пуста, и у вас еще есть две стопки, чтобы пройти до требуемого тайла.

КЛУМБЫ, САД и ФОНТАН

- Клумба - это группа смежных цветочных областей.
- Помощник, который размещен на Клумбе, **контролирует** эту Клумбу, это означает, что он контролирует все видимые Цветки этой Клумбы. На клумбе может быть 0 или 1 помощник, никак иначе.
- Контролирование клумбы позволяет вам получить 1 победное очко за каждый цветок клумбы в конце игры.
- Сад - это группа смежных тайлов растительности. По крайней мере, один из этих тайлов должен быть подключен к фонтану.
- Каждый сад может быть подключен только к **ОДНОМУ** Фонтану, однако к одному Фонтану могут быть подключены несколько разных Садов.
- В саду могут быть разные клумбы.
- Управление фонтаном позволяет вам набирать победные очки.
- Игрок, который контролирует **НАИБОЛЬШЕЕ количество цветочных областей** (независимо от количества цветков) во всех клумбах, подключенных к фонтану, контролирует этот фонтан. При равенстве, все конкурирующие игроки контролируют Фонтан.

ПРИМЕР



Разместить тайл растительности

Добавьте тайл растительности на любую местность игрового поля согласно следующим правилам:

- Тайл может покрывать **только** песок и / или области с обломками. Он **не может** покрывать фонтан, священные письма или другие тайлы растительности.
- По крайней мере одна область этого тайла должна быть рядом с фонтаном или любым другим тайлом растительности, размещенным ранее.
- Вы не можете разместить тайл, который бы соединял два сада, подключенных к разным фонтанам..
- Вы не можете разместить тайл, если это приведет к тому, что несколько помощников окажутся на одной клумбе (даже если они принадлежат одному игроку).

После этого переходите к шагу «**Собрать драгоценные камни**».

ПРИМЕР



Тайлы растительности **A** и **B** не могут быть размещены на красных областях, потому что они соединят два Сада, создавая зеленую дорожку между двумя фиолетовыми фонтанами.

Тайл растительности **A** не может быть размещен в желтой области, потому что два помощника окажутся на одной и той же клумбе.

Тайл растительности **B** может быть размещен в желтую область, травяной стороной. Это обеспечит занятость каждого помощника на своей клумбе.

Собрать драгоценности

Когда вы размещаете тайл растительности, соберите все драгоценные камни из соответствующих мест, которые вы "накрыли", и поместите их в свой запас. Вы не получаете драгоценные камни, если вы не закрыли ни одной области, содержащей их.

Затем приступите к шагу **специальные действия**.

ПРИМЕР



Размещая здесь тайл растительности, вы получите белый и фиолетовый драгоценные камни.



Специальные действия

Этот шаг доступен каждый ход, но только в том случае, если выбранный тайл содержит один из **3 следующих значков**. Вы можете не выполнять это специальное действие, но не можете сохранить его на потом.



Значок помощника: если тайл, который вы только что разместили, содержит значок помощника, и если перед вами по крайней мере есть 1 доступный помощник, можете **немедленно отправить помощника на этот тайл**, закрыв этот значок.

Напоминание! Вы не можете разместить своего помощника, если на этой клумбе уже есть другой помощник.



Значок навыка: если на тайле, который вы только что разместили, имеется значок навыка, вы **можете разблокировать навык** на своём игровом планшете. Для этого возьмите любых 2 драгоценных камня из вашего запаса (цвет не имеет значения, они могут быть одинаковыми или разными) и поместите их на любой свободный навык по вашему выбору. Если вы хотите разместить свои драгоценные камни на верхнем уровне своего планшета, вам необходимо сначала открыть навык с нижнего уровня (в предыдущем ходу). Любой камень, помещенный на ваш планшет, больше не может быть удален и не может быть перемещен в другое место. Ознакомьтесь с разными навыками на обратной стороне буклета подготовки.

Вы можете разблокировать только один навык за ход. Каждый навык может быть разблокирован только один раз.

Примечание: подробности о каждом навыке см. в буклете подготовки.



Джокер: если тайл, который вы только что разместили, имеет такой значок "джокера", вы можете использовать его в качестве любого значка (действие помощника или навыка) и немедленно применить эффект (см. выше).

Теперь переходите к шагу **Посадить дерево**.

Посадить дерево

Вы можете сажать деревья на каждом ходу, выполняя следующие действия:

- Выберите **любую Карту Дерева** среди пяти доступных, рядом с колодой карт деревьев (или зарезервированную Карту Дерева, см. Навык 1).
 - Проверьте стоимость карты и заплатите **все необходимые драгоценные камни** из вашего запаса. Вы не можете взять карту, если не можете заплатить за нее.
 - Поместите карту **лицевой стороной вниз** перед собой.
 - Дерево с этой карты разместите на любую травяную область.
- Если хотите и вам позволяют ресурсы, повторите шаги, чтобы посадить другое дерево.
- **Откройте следующую Карту Дерева** из колоды и положите на нее дерево из запаса.

Затем ваш ход заканчивается. Игрок слева начинает свой ход (выбирает тайл растительности и т. д.)



Чтобы посадить это дерево, вы тратите 2 красных камня и 1 белый камень из своего запаса и кладете карту перед собой лицом вниз. Вы решаете посадить дерево на эту травяную область. Затем откройте верхнюю карту колоды.

Crédits

Designers: Bruno Cathala & Evan Singh
Illustrations: Biboun
Project Lead: Ludovic Papaïs
Graphie Design: Frédéric Derlon
Editor: Xavier Taverne • Translation: Antoine Prono
Proofreading: Stephen Vargo

ISHTAR, Gardens of Babylon ©2019 IELLO USA LLC. IELLO and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. Made in China, Shanghai, by Whatz Games. For North America: IELLO USA LLC - 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320 - Las Vegas, Nevada 89149 USA Phone: 702-818-1789 • info@iellogames.com • For Europe: IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt France. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC • Lot: ISHEN092019

ishtar.iello.com

Follow us



WWW.IELLO.COM

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Используйте блокнот для записи и подсчёта победных очков каждого игрока. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает и становится лучшим садовником короля!

