

The Hanging Gardens

1 tabellone
 4 carte "start"
 60 carte
 1 fiore (1° giocatore)
 5 templi (x 4 colori)
 49 tessere punteggio

2\4 giocatori

durata 45 minuti

I giocatori sono degli architetti in gara per edificare il più sontuoso giardino per il re.

Quando si crea un gruppo di 3 \ 4 \ 5 (o 6...) tessere adiacenti ortogonalmente (= no diagonale): si ottiene una tessera punto tra quelle presenti scoperte sul tabellone chi ha più punti alla fine del gioco vince.

Preparation dare a ciascun giocatore la propria tessera iniziale e i 5 templi del colore prescelto

Mischiare il mazzo di carte (edifici) e collocarlo sul tabellone nello spazio apposito a faccia in giù.
 Mischiare le tessere (ornamenti e professionisti\lavoratori = TESSERE PUNTI) e collocarle in 2 pile negli spazi appositi del tabellone a faccia in giù.

Disporre scoperte ad ogni round sul tabellone un n° di carte a seconda dei giocatori (indicato a fine pagina)

Stabilire il 1° giocatore (il gioco proseguirà in senso orario) e quando tutti hanno eseguito il proprio turno il segnalino 1° giocatore passerà al giocatore alla sinistra di colui che è stato 1° giocatore nel turno precedente.

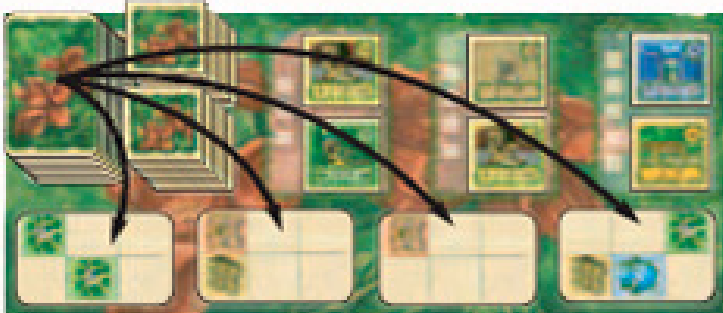
In 2 giocatori ci si alternerà come segue:

1° giocatore \ 2°giocatore \ 2° giocatore \ 1° giocatore → passaggio del segnalino (fiore)

tessera iniziale con cui ogni giocatore inizia il giardino



Playing a game round



n° giocatori	n di carte
4	4
3	3
2	4

Al proprio turno **si deve prendere una carta dal tabellone e piazzarla nel proprio giardino** (tranne in caso di reale impossibilità: la carta è presa comunque dal tabellone e scartata e il turno è finito)

Tessere edificio:



terrazzo



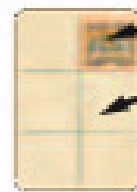
parco



arcate



fontana



ornamento
5
spazi edificabili

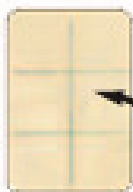
Piazzamento della carta nel proprio giardino:

ogni carta ha 6 spazi (quadrati) la nuova carta è piazzata secondo la regola:

- gli edifici (ornamenti) presenti sulla nuova carta piazzata si devono sovrapporre
- i nuovi edifici(ornamenti) non possono **MAI stare direttamente sul tavolo**
- i nuovi edifici(ornamenti) possono ricoprire sia spazi vuoti che edifici preesistenti
- la nuova carta piazzata non può **MAI** occupare uno **spazio** in cui vi sai un **tempio**

Esempio: le tessere appena piazzate sono bordate di **rosso**

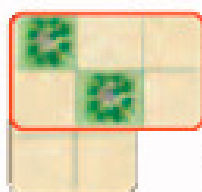
prima di giocare



carta iniziale

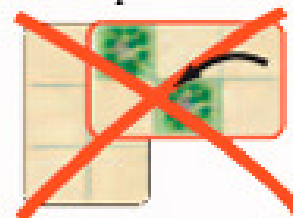
nuova carta

dopo aver giocato



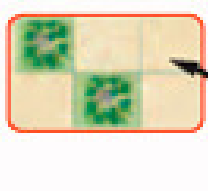
entrambi i
parchi
coprono
spazi
edificabili

la carta non può mai essere messa così:



questo parco
è direttamente
sul tavolo

prima di giocare



nuova carta

dopo aver giocato



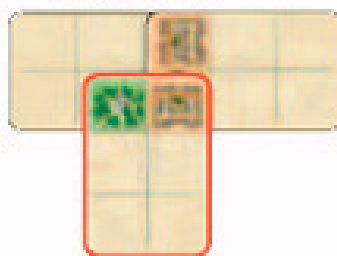
i parchi coprono un ornamento
e uno spazio edificabile

Esempio: per i primi 3turni di gioco di un giocatore

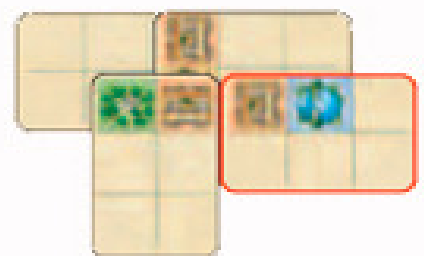
1. entrambi i decori
coprono spazi edificabili



2. il terrazzo copre le arcate
il parco copre uno spazio
edificabile



3. il giocatore ha sistemato in
modo da avere 3 terrazzi adiacenti



Piazzare un tempio: su una casella qualsiasi (edificio\ornamento) del gruppo appena costituito

nel proprio giardino **se con il piazzamento della carta si è appena venuto a creare un gruppo**

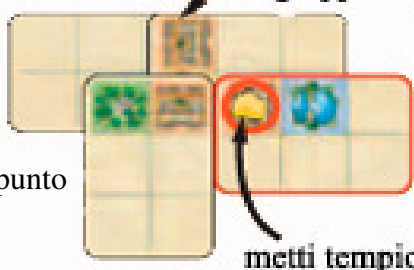
(di 3 \ 4 \ 5 \ 6 edifici uguali adiacenti ortogonalmente) **si può (se si vuole) piazzare un tempio:**

si può piazzare **1 SOLO TEMPIO X TURNO (ROUND)**

si deve prendere come ricompensa una tessera (o 2 tessere nel caso di un gruppo di 6 o più tessere adiacenti)

gruppo di 3 terreni

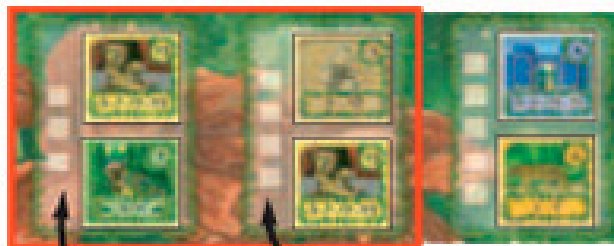
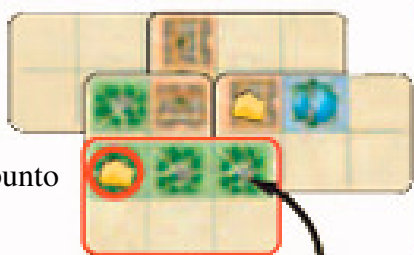
se si è appena creato un **gruppo di 3 edifici uguali** (adiacenti ortogonalmente) si può piazzare 1 tempio e si **deve** prendere 1 tessera punto



metti tempio

prendi 1 tessera punto dalla 1st colonna

se si è appena creato un **gruppo di 4 edifici uguali** (adiacenti ortogonalmente) si può piazzare 1 tempio e si **deve** prendere 1 tessera punto

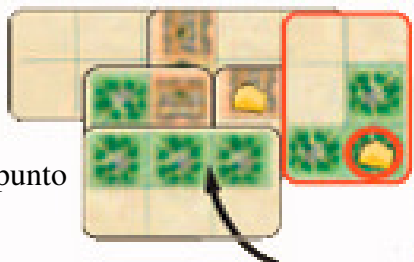


gruppo di 4 parchi

1st colonna

2nd colonna

se si è appena creato un **gruppo di 5 edifici uguali** (adiacenti ortogonalmente) si può piazzare 1 tempio e si **deve** prendere 1 tessera punto

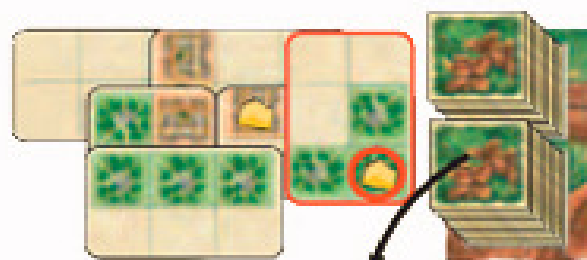


gruppo di 5 parchi

tutte le colonne

se si è appena creato un **gruppo di 6 o più edifici uguali** (adiacenti ortogonalmente) si può piazzare 1 tempio ed ottenere tessere punti: si **deve** scegliere

1 tessera punto da una qualsiasi colonna del tabellone e si ottiene un **BONUS** = si **deve** prendere anche **1 tessera punto da una delle pile coperte sul tabellone**



prima prendi una tessera punto coperta (a faccia in giù)

Dopo aver preso una tessera punto da una qualsiasi colonna del tabellone: essa va immediatamente rimpiazzata e disposta sul tabellone (pescandola da una delle pile di tessere coperte)

i giocatori tengono le proprie tessere punto nella propria area di gioco coperte = segrete

si conteggia SOLO 1 GRUPPO DI EDIFICI X TURNO
(è infatti possibile piazzare solo 1 tempio x turno)

sullo stesso gruppo o 2 gruppi che si uniscono divenendo adiacenti può starci SOLO 1 TEMPLIO.

I gruppi di templi possono essere divisi sovrapponendo carta\ e

se gli edifici non sono più adiacenti non appartengono più allo stesso tempio perciò si può iniziare un nuovo gruppo e porvi sopra un tempio (quando il gruppo è appena incrementato con altra\ e caselle dello stesso tipo di edificio)

Esempio 1:

si è rotto un gruppo di 7 parchi venendone a creare subito uno nuovo di 4 **si può piazzare 1 nuovo tempio subito**(cerchiato di rosso)

Esempio 2:

si è rotto un gruppo di 7 parchi venendone a creare un altro di 3 che però non è incrementato e perciò **non si può piazzare un nuovo tempio subito**: il gruppo incrementato è quello dei terrazzi, ma lì il tempio già c'era.



Muovere un tempio :

Se non si hanno più templi a disposizione nella propria scorta: quando si crea un nuovo gruppo si può togliere un tempio dal proprio più piccolo gruppo (presente nel proprio giardino = già conteggiato in precedenza) e in caso di parità da uno (a scelta) di quelli presenti in situazione di parità.

Fine del gioco:

quando finiscono le carte o le tessere punto sono esaurite (in tal caso si esegue un ultimo round di gioco). un giocatore che ha piazzato un tempio ma non può ricevere una tessera punto: aggiunge 5 punti al suo totale.



n° dei pezzi presenti in gioco



Punteggio: 1° numero: punti x 1 sola tessera dello stesso tipo
2° numero: punti x 2 tessere dello stesso tipo
3° numero: punti x 3 tessere dello stesso tipo
4° numero: punti x 4 tessere dello stesso tipo

Ci sono serie più piccole e serie più grandi (da 2 da 3 e da 4).

In basso è indicato il punteggio che è ricavato in base al numero di tessere possedute.

Una serie completa è formata dal quantitativo indicato dall' ultimo numero scritto in basso.

Anche le tessere che non formano una serie completa forniscono punti.



Uomini: MESTIERI
 (1 tessera x ogni mestiere)
 (totale 5)



Domatore



Giardiniere



Scultore



Sacerdote



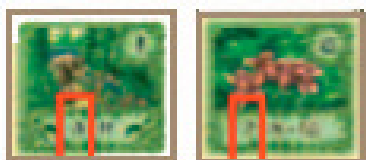
Guardia



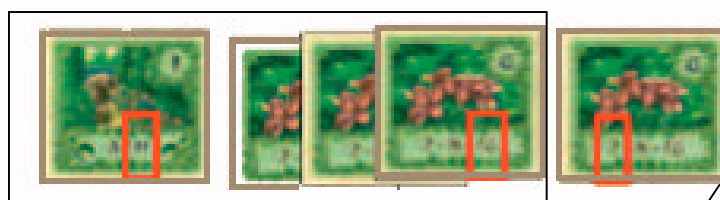
n° dei pezzi presenti in gioco

Punteggio: 1° (+ basso) se la serie non è completa
 2° se la serie è completa

Le tessere **che non formano una serie completa non possono essere abbinare** ad un mestiere specifico



Giardiniere abbinato a serie **non** completa
 = punteggio + basso della tessera "giardiniere"

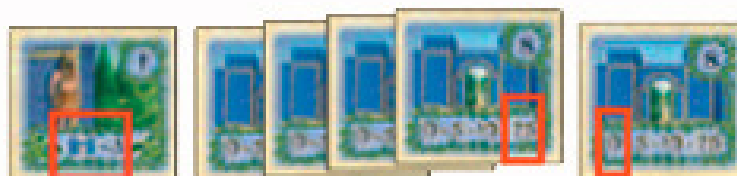


Giardiniere abbinato a serie completa
 = punteggio + alto della tessera "giardiniere"

La tessera **non facente** parte della serie:
 assegnazione di punti secondo le usuali regole



Guardiano:
 fornisce 3 punti per ogni cancello posseduto
si conteggia anche abbinato a serie non completa



Es: punteggio guardiano(3 x 5 = 15 punti)
 serie completa 3 x 4 e serie incompleta 3 x 1

Calcolare il totale dei punti sulle tessere dei giocatori:
 chi ha più punti vince ed è l'architetto più prestigioso e prescelto dal re.

*Il presente regolamento a cura FrankieDany è opera amatoriale (non ufficiale) e non è detto che sia tradotto con stesura identica all'originale:
 non si vuole pertanto sostituirsi all'originale né ledere alcun copyright.
 La grafica è tratta dall'originale ma riadattata con fondo bianco e testi in italiano.*