

# ISHTAR™

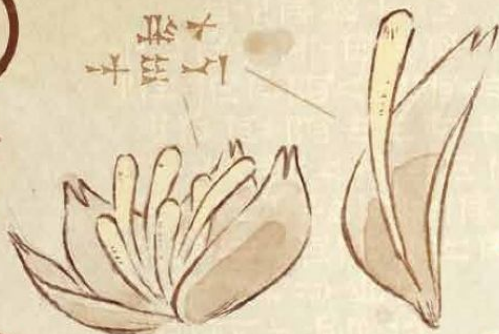
Gardens of Babylon

2-4

14+

45'

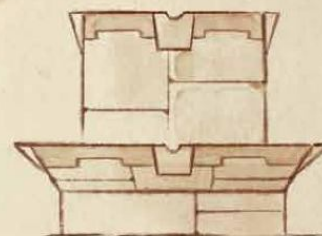
花  
盆  
十  
个



盆  
十  
个  
花  
盆  
十  
个



盆  
十  
个  
花  
盆  
十  
个  
盆  
十  
个  
花  
盆  
十  
个



盆  
十  
个  
花  
盆  
十  
个  
盆  
十  
个

JÁTÉKSZABÁLY



A legenda szerint, egy csillagok nélküli éjszakán a Királynő kertésze összeesett a kimerültségtől a sivatag közepén.

Órákon keresztül azért zokogott, hogy ebben a száraz pusztaságban mi lenne az, amit képes lenne felnevelni? Azonban egy könnycsepp, a homokon keresztül átjutva egy másik világba került. Ishtar istennőt meghatotta a férfi kétségbeesése és összegyűjtötte a könnyeit, ezeket visszajuttatta a felszínre, és a könnytengert átalakította egy hullámzó és kimeríthetetlen vízforrássá.

A kertész hálája örök jelétül megígérte, hogy a föld legvarázslatosabb kertjét hozza létre...

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI



4 játékosztábla



6 hatszögletű tereptábla



1 szőnyegtábla



42 növényzetlapka (12 mindegyik alakzatból, tartalmazva 12 alaplakát és 2 kezdőlapkát)



8 virágzásjelölő (4 dupla és 4 egyes)



26 fakártya



6 kehelylapka



20 fajelölő



6 szökőkút (3 lila, 2 piros, 1 fehér)



114 drágakő (50 lila, 38 piros, 26 fehér)



16 segédjelölő (minden színből 4)



1 vizeskanna



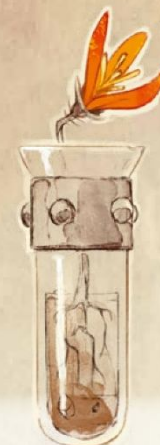
1 pontozótömb



1 játék előkészítése és képességek útmutató

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

A király egy igen nehéz feladatot bízott rád: hozz létre egy csodálatos kertet a sivatag közepén a királynője örömére. Csak néhány szökőkút áll a rendelkezésedre, amit a növényzet terjedésére, a pazar virággyások virágzására és a fenséges fák ültetésére használsz. Figyelj a mesterek jártasságára, hogy átvedd az ellenfél feletti irányítást, gyűjtsd össze a legtöbb győzelmi pontot, és ezzel a Király Kertészévé válsz!



## JÁTÉKELEMEK

Nézd meg a kis különálló lapot (A játék előkészítése), amely segít a játék előkészítésében és információt nyújt a játékoslábról.

### Játékoslábrák

A játékoslábrákon megtalálhatók mindazon **képességek**, amelyeket el kell sajátítanod, hogy új akciókat hajthass végre és különböző értékű pontokat szerezhess. Ezek a képességek két szinten jelennek meg. Az összes játékoslábrán egy lila drágakő van, amely azt jelenti, hogy mindenki egy lila kővel kezd a játékot. A kezdőjátékos tábláján egy 1 kővel lehet kezdeni.



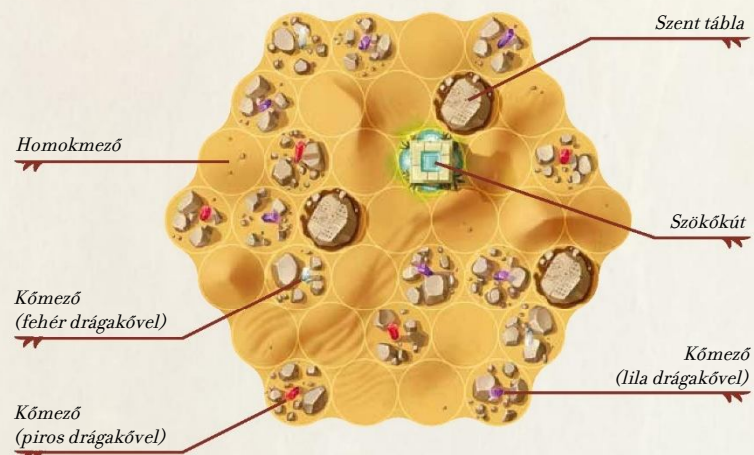
### Növénylapkák

A növényzetlapkák 3 féle alakzatban állnak rendelkezésre. Mindegyik három mezőből áll, amelyek lehetnek **füves** (világoszöld) vagy **virágos** (sötétzöld) mezők, 1-4 közötti virágszámmal. A 6 kezdőlapkán vízbuborékok találhatóak (a 3 lapkaalakzat mindegyikén 2), ezek a **kezdőlapkák**.



### Tereptáblák

Ez a 6 nagy hatszögletű lapka teszi lehetővé, hogy kialakítsd a tájat, ahol a kerted fejlesztet. Mindegyik lapkán található egy szökőkútmező. Számos mező **homokot**, **köveket drágakővel**, míg más mező egy **szent táblát** tartalmaz.



### Virágzásjelölő

A virágzásjelölők egy- vagy kétmezősek. Mindegyiken 2-3 virág látható.



## Szőnyegtábla és a kehelylapkák

A szőnyegtábla több játéktartozék számára biztosít helyet, köztük a 6 kehelylapkának is. A szőnyeg közepén a virágzásjelölőknek és a segédeknek van a hely fenntartva.



A kehelylapkákat véletlenszerűen helyezték a szőnyegtábla mezőire. Mindegyik kehely azt határozza meg, hogy milyen típusú növényzetlapka kerül rá.



A drágakövek rendelkezésre álló erőforrásaidat felülmúlják. **Egyes drágakövek ritkábbak, mint mások.**

A lila kövek gyakrabban fordulnak el, a pirosak ritkábban és a fehérek a legritkább drágakövek. A legritkább drágakövek lehetővé teszik, hogy olyan fákat vásárolj, amely sok győzelmi pontot ad.



## Vizeskanna

A vizeskanna a szőnyegtáblán a növényzetlapkák mentén halad, és azt mutatja meg, hogy melyik lapka érhető el az adott játékos fordulójában.



## A fák és a fakártyák

Minden fakártya egy különleges fát ábrázol. Egy fa elültetéséhez, ki kell fizetned a kártya bal felső sarkában lévő drágakő költséget. Minden elültetett fa győzelmi pontokat ad a játék végén. Miután megvetted a fakártyát, azonnal elültetheted a növényzetlapka füves területére.



Költség drágakövekben



## Drágakövek

## Szőkőkutak

A szőkőkutak a játék előkészítésekor kerülnek a helyükre, és lehetővé teszik, hogy könnyen észrevegyétek ezeket a mezőket.

**Az értékük a színtől függ:** egy fehér szőkőkút több pontot ad, mint egy piros, de a piros viszont sokkal több pontot biztosít, mint a lila szőkőkút.



## Segédek

A játék előkészítésekor néhány segédet a szőnyegtáblára kell helyezni, és szintén néhányat közvetlenül a játékosok elé. A segédeket a növényzetlapkával játszod ki, hogy **átvegyék az irányítást** a virágágások felett.



## Pontozótömb

A pontozótömbre felírt pontszámok alapján, a játék végén eldől, hogy ki a játék győztese.





# JÁTÉK MENET



A játékosok az óramutató járásával egyező irányba haladva végzik el a fordulóikat, amíg a játék végi feltételek nem teljesülnek.

A fordulód során, az alábbi akciókat kell végrehajtandod sorrendben:

- ➔ **Válassz egy növényzetlapkát**
- ➔ **Helyezd le a növényzetlapkát**
- ➔ **Gyűjtsd össze a drágaköveket**
- ➔ **Különleges akció**
- ➔ **Áltess egy fát**



Miután elvégezted ezeket a lépéseket, a következő játékos fordulója következik.

## Válassz egy növényzetlapkát

A fordulód elején, először is választanod kell egy növényzetlapkát:

- ➔ Mozgasd a vizeskannát az óramutató járásával egyező irányba a következő növényzetlapkára (hagyd ki az üres mezőket).  
(Megjegyzés: Az első fordulóban egy választott pakli mellé kerül a vizeskanna.)
- ➔ Ha nem szeretnéd az adott lapkakupac felső lapkáját, akkor ráléphetsz a vizeskannával egy választott kupac tetejére, de minden extra lépésért egy drágakövet kell fizetned.
- ➔ Vedd el a felső növényzetlapkát abból a kupacból, ahova a vizeskannát tetted.
- ➔ Majd fedd fel az adott lapkakupac felső lapkáját, ahonnan elvetted a növényzetlapkát.

Ezután, hajtsd végre a **Helyezd le a növényzetlapkát** lépését.

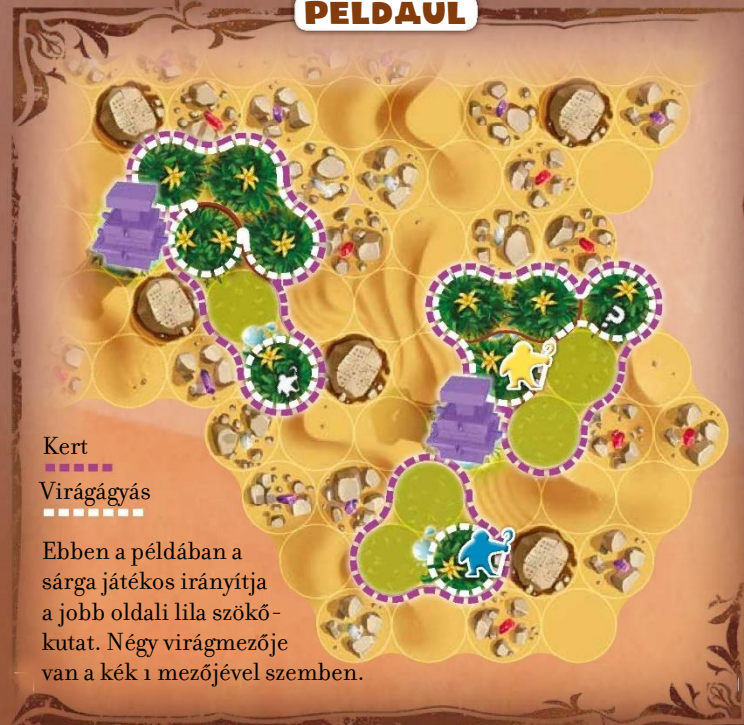
### PÉLDÁUL



## VIRÁGÁGYÁSOK, KERT ÉS SZÖKŐKÚT

- ➔ A virágágyások az egymással szomszédos virágmezők csoportja.
- ➔ Egy virágágyásra helyezett segéd **irányítja** az adott virágágyást, ami a virágágyás összes látható virágát jelenti. Egy virágágyáson 0 vagy 1 segéd lehet, sohasem több.
- ➔ Egy virágágyás irányítása lehetővé teszi, hogy a játék végén virágonként egy-egy győzelmi pontot szerezz.
- ➔ A kert az egymással szomszédos növényzetlapkák csoportja. A lapkák közül legalább egyet a szökőkúthoz kell csatlakoztatni.
- ➔ Egy kert csak EGY szökőkúthoz lehet csatlakoztatni, de egy szökőkúthoz csatlakozhat több kert is.
- ➔ Egy kertben különböző virágágyások lehetnek.
- ➔ Egy szökőkút irányítása lehetővé teszi, hogy győzelmi pontokat szerezz.
- ➔ Az a játékos, aki a **LEGTÖBB virágmezőt** irányítja (függetlenül a virágok számától) a kert virágágyásaiban, ő irányítja a rácsatlakoztatott szökőkutat is. Döntetlen esetén, mindegyik játékos irányít.

### PÉLDÁUL



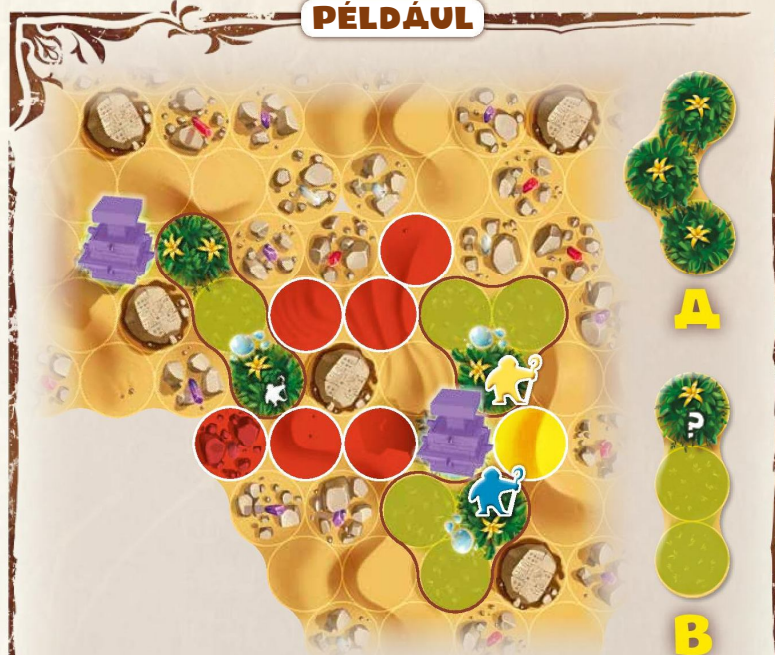
## Helyezd le a növényzetlapkát

Az alábbi szabályokat követve, **helyezd le** a választott lapkát a tereptábla bármelyik mezőjére:

- A lapka **csak** homok- és/vagy kőmezőket fedhet le. **Nem helyezhető** egy szökőkút, egy szent tábla vagy egy másik növényzetlapkára.
- A lapkának legalább az egyik mezőjével szomszédosnak kell lennie a szökőkúttal vagy az előzőekben lehelyezett növényzetlapka egyikével.
- **Nem helyezhetsz le úgy** lapkát, amely összekapcsolná egymással a különböző szökőkutak két különböző kertjét.
- **Nem helyezhetsz le úgy** lapkát, amely azt eredményezné, hogy különböző segédek kerüljenek ugyanarra a virágágyra (még akkor sem, ha a segédek egy játékosé).

Ezután, hajtsd végre a **Drágakőgyűjtés** lépését.

### PÉLDÁUL



Az **A**; a **B** a nem helyezhető a piros mezőkre, mert ezek összekapcsolnák a két kertet és egy zöld ösvény keletkezne a két lila szökőkút között.

Az **A** övényzetlapka nem kerülhet lehelyezésre a sárga mezőre, mert akkor két segéd lenne ugyanazon a virágágyáson.

A **B** övényzetlapka **lehelyezhető** a sárga mezőre, ha azt a füves területtel feded le. Ez azt biztosítja, hogy minden segéd a saját virágágyását foglalja el.

## Drágakőgyűjtés

Amikor lehelyeztél egy növényzetlapkát, gyűjtsd be arról a megfelelő mezőről az összes drágakövet, amit lefedtél, és tedd azokat a készletedbe. Lesznek olyan helyzetek, amikor nem szerzel drágakövet (ha nem fedsz le egy kőmezőt).

Ezután, hajtsd végre a **Különleges akció** lépését.

### PÉLDÁUL



Ha a növényzetlapkát erre a területre teszed, akkor ezzel begyűjthetsz egy fehér és egy lila drágakövet.



## Különleges akció

Ez a lépés nem fordul elő automatikusan minden fordulóban, csak ha a választott lapkán az alábbi **3 szimbólum egyike** szerepel. Eldöntheted, hogy ezt a lépést végrehajtod-e, vagy sem, de nem viheted át a következő körre.



**Segédszimbólum:** Ha az éppen lehelyezett lapkán van egy segédszimbólum és van előtted legalább 1 segéd, akkor **azonnal rátehetsz erre a lapkára egy segédet**, hogy lefedd vele a szimbólumot.

Ne felejtsd el, hogy nem tehetsz le még egy segédet ugyanarra a virágágyásra, ha már van azon egy másik.



**Képességszimbólum:** Ha az éppen lehelyezett lapkán van egy képességszimbólum, akkor **az felnyithat a játékos táblán egy képességet**. Ehhez, vedd el a készletből 2 drágakövet (a szín nem számít, lehet egyforma vagy 2 különböző), és tedd le valamelyik szabad képességre. Ha a drágaköveidet a játékos táblád felső szintjére szeretnéd helyezni, akkor először az alsó szintet kell teljesítened (egy előző fordulóban). A játékos táblára helyezett drágakő nem távolítható el, és nem helyezhető át másik helyre. Nézzétek meg a különálló kis lapon a különféle képességeket.

Fordulónként csak egy képességet tudsz felnyitni, és minden képesség csak egyszer nyitható fel.

**Megjegyzés:** Olvassátok el a különálló kis lapon a képességek magyarázatát.



**Kérdőjelszimbólum:** Ha az éppen lehelyezett lapkán van egy kérdőjelszimbólum, akkor az egy joker szimbólum, és azt azonnal használhatod úgy, mintha egy segéd- vagy egy képességszimbólum lenne.

Ezután, hajtsd végre a **faültetés** lépését.

## Faültetés

Fákat minden fordulóban ültethetsz, az alábbi lépések betartásával:

- Válassz **egy fakártyát** a fakártyák húzópaklija mellett lévő öt lap közül (vagy a fenntartott fakártyát, lásd a „Képességek” részt 1)
- Nézd meg a kártya költségét és fizess ki a készleted **drágaköveivel**. Nem tudsz kártyát elvenni, ha nem tudod kifizetni a költségét.
- Helyezd a kártyát **képpel lefelé** magad elé.
- Vedd el a kártyával azonos fajelölőt a készletből és tedd azt egy szabad **füves területre**.

Ha szeretnéd és megengedheted magadnak, ültethetsz ismét egy másik fát.

- **Fedj fel annyi fakártyát** a pakliból, ahány üres hely keletkezett a kártya-sorban, és tedd rájuk a megfelelő fajelölőt.

Ezt követően a fordulód véget ért, és a bal oldaladon ülő játékos fordulója következik (válasszon egy növényzetlapkát, stb.).



**PÉLDÁUL**

A fa ültetéséhez 2 piros és 1 fehér drágakövet kell fizetned a készletből, majd tedd a kártyát képpel lefelé magad elé. Úgy döntesz, hogy ezt a fát erre a szabad füves területre teszed. Végül felfeded a pakli felső kártyáját.

## Készítők

Tervezők: Bruno Cathala és Evan Singh  
Illusztráció: Biboun  
Projektvezető: Ludovic Papaïs  
Grafikai tervezés: Frédéric Derlon  
Szerkesztés: Xavier Taverne  
Fordítás: Xavier Taverne  
Korrekció: Stephen Vargo

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**



**WWW.IELLO.COM**

## A JÁTÉK VÉGE

A játék vége akkor kezdődik, amint a szőnyegtáblán két növényzetlapka kupaca elfogy. Fejezzétek be az aktuális játékkört úgy, hogy minden játékos egyenlő számú fordulóat játsszon le. Ezt követően, folytassátok a játékot a végső pontozással.

## VÉGSŐ PONTOZÁS

Pontozáskor a következőket vegyétek figyelembe:



Ha van fenntartott fakártyád, akkor dobd el. Ezután, fedd fel az előtted lévő, képpel lefelé fordított kártyákat és add össze a pontjaikat.



**1 győzelmi pontot kapsz minden látható virágért,** azokon a virággyásokon, amit a segédet irányít.



**4 győzelmi pontot kapsz minden lila szökökútért,** amit irányítasz.



**6 győzelmi pontot kapsz minden piros szökökútért,** amit irányítasz.



**8 győzelmi pontot kapsz a fehér szökökútért,** ha te irányítod.



Pontokat kapsz a **felnyitott képességeidért** (felső szint). Nézd meg a különálló lapot a képességek útmutatójánál.

A pontok nyomon követésére használjátok a pontozótömböt. **Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, megnyeri a játékot.**

### PÉLDÁUL

#### A sárga játékos pontjai a következők:

- 19 (11+8) győzelmi pont az ültetett fákért.
- 8 győzelmi pont az irányított virággyások virágaiért.
- 4 győzelmi pont a lila szökökútért (5 virágmező a kék 2 mezőjével szemben).
- 7 győzelmi pont a **A** képességéért.
- 9 győzelmi pont a **B** képességéért.
- 14 győzelmi pont a **E** képességéért.

➔ **Összesen: 61 pont**

#### A kék játékos pontjai:

- 19 (8+7+4) győzelmi pont az ültetett fákért.
- 14 győzelmi pont az irányított virággyások virágaiért.
- 4 győzelmi pont a lila szökökútért (6 virágmező a kék 0 mezőjével szemben).
- 8 győzelmi pont a **A** képességéért.
- 6 győzelmi pont a **D** képességéért.

➔ **Összesen: 51 pont**

Megjegyzés: A két másik szökökutat nem irányítja senki, ezért győzelmi pont sem jár érte.

#### Sárga játékos



#### Kék játékos





# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



➔ *Példa az előkészítésre  
2 játékos számára.*

- 1** Vegyél ki annyi tereptáblát a játék dobozából, ahányan játszottok, majd ehhez még adj 2 extra táblát. Ezeket helyezd le egymással összekapcsolva az asztal közepére. Minden játékalomra különböző terepbeállításokat alakíthattok ki. A maradék táblákat tedd vissza a játék dobozába.
- 2** Minden szökőkútmezőre helyezz le egy véletlenszerűen kiválasztott szökőkutat. A nem használt kutakat tedd vissza a játék dobozába.
- 3** Rakd le a megfelelő színű drágaköveket minden kőmezőre.
- 4** A maradék drágaköveket tedd a játékterület mellé, mindenki számára elérhető közelségbe.
- 5** Helyezd a szőnyegtáblát a játékterület mellé, szintén mindenki számára elérhető közelségbe.
- 6** A 6 kehelylapkát helyezd le véletlenszerűen a szőnyegtábla mezőire.
- 7** Rakj mindegyik kehelylapkára **képpel lefelé** 6-6 jelzett alakzatú alap-növényzetlapkát véletlenszerű sorrendben. Ezután, minden egyes kupacot takarj le képpel felfelé a megfelelő kezdőlapkával. *(2 játékos esetén: távolítsd minden lapkakupac alsó két lapkáját; 3 játékosnál: távolítsd minden lapkakupac alsó apkáját.)*
- 8** Tedd a virágzásjelölőket a szőnyegtábla közepére.
- 9** Keverd össze a 26 fakártyát és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Húzd fel a felső 5 kártyát és tedd ezeket a lapokat egy sorban a húzópakli mellé képpel felfelé. A felhúzott fakártyákra helyezd rá a megfelelő fajjelölőket, a többit hagyd a húzópakli mellett.
- 10** Adj minden játékosnak 1 véletlenszerűen választott játékos táblát. Figyeljete arra, hogy az egyik tábla a kezdőjátékos táblája lesz (bal alsó sarokban látható).
- 11** Minden játékos vegye magához a 4 segédjelölőjét, amely egyezik a játékos táblája színével. Két jelölőt tegyen mindenki a táblájára, két segédet pedig a szőnyegtábla közepére. Mindannyian vegyetek el egy lila drágakövet, amit rakjatok magatok elé, mint saját készlet. A kezdőjátékosé lesz a vizeskanna-jelölő.
- 12** A pontozótábla legyen a közeletekben.

# KÉPESSÉGEK

**A** Végső pontozás: Minden **szent tábla** mezőért, ami legalább egy általad irányított virággyással szomszédos, **2 győzelmi pontot kapsz.**

**B** A következő két előnyt szerzed meg:

- ➔ Mostantól kezdve, bármelyik segéd-szimbólum képesség-szimbólumnak számít, amely fordítva is érvényes.
- ➔ A játék végén 7 pontot szerzel.

**C** Végső pontozás: Győzelmi pontot szerzel a készletedben lévő drágakövekért:

- ➔ 1 győzelmi pont minden **fehér drágakő**ért.
- ➔ 2 győzelmi pont minden **piros drágakő**ért.
- ➔ 3 győzelmi pont minden **lila drágakő**ért.

**D** Végső pontozás: Minden olyan fáért, ami legalább egy általad irányított virággyással szomszédos, **2 győzelmi pontot kapsz.**

**E** Végső pontozás: Minden előtted lévő, fel nem használt segédért **7 győzelmi pontot kapsz.**



**F** Vegyél el az általános készletből 2 drágakövet.

**G** Vegyél el a szőnyegtábláról egy virágzás-jelölőt 3 virággal, és tedd a jelölőt valamelyik szabad füves mezőre.

*Emlékeztető: Minden virággyáson csak egy segéd állhat.*

**H** Vegyél el a szőnyegtábláról egy virágzás-jelölőt 2 virággal, és tedd a jelölőt egymással szomszédos, két szabad füves mezőre.

*Emlékeztető: Minden virággyáson csak egy segéd állhat.*

**I** A következő két előnyt szerzed meg:

- ➔ Vegyél el a rendelkezésre álló 5 fakártya közül egyet, és tedd magad elé képpel felfelé a hozzátartozó fával együtt, de elkülönítve a korábban megszerzett fakártyáktól. Ezt a fát még nem ültetted el, hanem fenntartod egy későbbi használatra. Ha a játék végéig nem ültetted el, akkor nem számít bele a végső pontozásba (nem szerzel, és nem veszítesz vele pontokat). Fedd fel a húzópakli felső kártyáját, hogy ismét 5 fakártya és fa álljon rendelkezésre.

**J** A következő két előnyt szerzed meg:

- ➔ Vegyél el egy növényzetlapkát valamelyik kupacról és tedd magad elé (fedd fel a következő lapkát). Ezt a lapkát tartsd meg egy későbbi használatra. Egy **növényzetlapka választása** során eldöntheted, hogy nem mozgatod a vizeskannát, hanem ezt a lapkát választod helyette. Ha a játék végéig nem helyezted le ezt a lapkát, akkor pontokat sem kapsz érte.
- ➔ Vegyél el a szőnyegtábláról a játékoszíneddal egyező segédet, majd tedd magad elé. Most van egy új segéded.

**Emlékeztető:** A felső sor képességei csak úgy nyitható fel, ha előtte aktiválsz a hozzá tartozó alsó sor képességét. Az egyszerűség miatt, az utak hatnak egymásra (ha fel szeretnéd nyitni a C képességét, akkor fel kell nyitnod a H képességét).

- ➔ Vegyél el a szőnyegtábláról a játékoszíneddal egyező segédet, majd tedd magad elé. Most van egy új segéded.