

# ISHTAR™

Gardens of Babylon



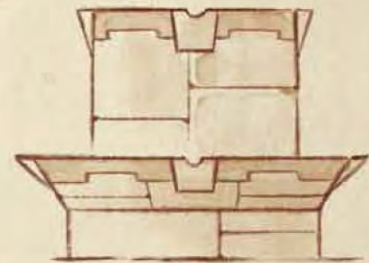
大花  
半英寸



合三寸  
合半英寸  
四寸



花半英寸  
每四英寸全英寸  
每英寸半英寸  
半英寸半英寸  
三英寸每英寸半英寸



每英寸半英寸  
每英寸半英寸  
每英寸



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

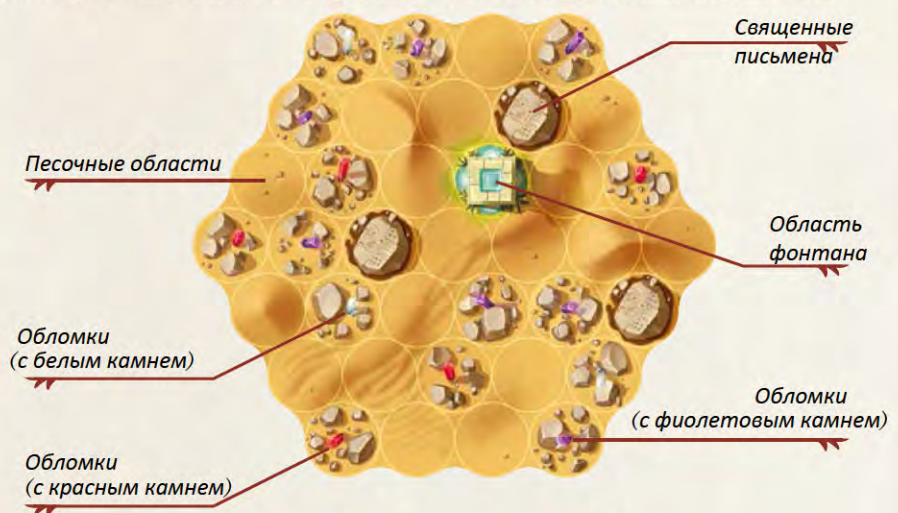


Травяные области Цветочные области



### 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**.



### 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 позволят 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.



Стоимость



Победные очки

## 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



Сад  
Клумба

В этом примере Желтый игрок контролирует фиолетовый Фонтан справа. У него под контролем 4 Цветочных области против 1 у Синего.

## 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 **А** и **Б** не могут быть размещены на красных областях, потому что они соединят два Сада, создавая зеленую дорожку между двумя фиолетовыми фонтанами.

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

Тайл растительности **Б** 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  
Graphic 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](http://ishtar.iello.com)

Follow us




[WWW.IELLO.COM](http://www.iello.com)


# КОНЕЦ, ИГРЫ


Как только две стопки тайлов растительности закончатся, игра подходит к концу. Завершите текущий раунд, чтобы каждый игрок сделал одинаковое количество ходов. Затем перейдите к финальному подсчёту.


## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


Когда игра закончится, подсчитайте свои очки следующим образом:


 Зарезервированные карты дерева, которые вы не успели посадить, ничего не приносят. Суммируйте все очки с карт деревьев, находящихся перед вами.

 Прибавьте **1 победное очко** за каждый видимый цветок на клумбах, контролируемых вашими помощниками.

 **4** Получите **4 победных очка** за каждый фиолетовый фонтан, под вашим контролем.

 **6** Получите **6 победных очков** за каждый красный фонтан, под вашим контролем.







 **8** Получите **8 победных очков** за каждый белый фонтан, под вашим контролем.

 Получите очки в соответствии с вашими **разблокированными навыками** (верхний уровень). Проверьте навыки на буклете подготовки.

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






### ПРИМЕР

#### Желтый получает следующие очки

-  19 (11 + 8) победных очков за посаженные деревья
-  8 победных очков за цветы в контролируемой клумбе
-  4 победных очка за фиолетовый фонтан (5 цветочных областей, против 2 у синего)
-  7 победных очков за навык **B**.
-  9 победных очков за навык **C**.
-  14 победных очков за навык **E**.

 **ЗИМОЛО: 61 Очко**

#### Синий игрок получает следующие очки

-  19 (8+7+4) победных очков за деревья
-  14 победных очков за цветы в контролируемой клумбе
-  4 победных очка за фиолетовый фонтан (6 цветочных областей, против 0 у жёлтого)
-  8 победных очков за навык **A**.
-  6 победных очков за навык **D**.

 **ЗИМОЛО: 51 Очко**

Примечание: два других типа фонтанов никем не контролируются и не дают победных очков.

#### Желтый



#### Синий

