

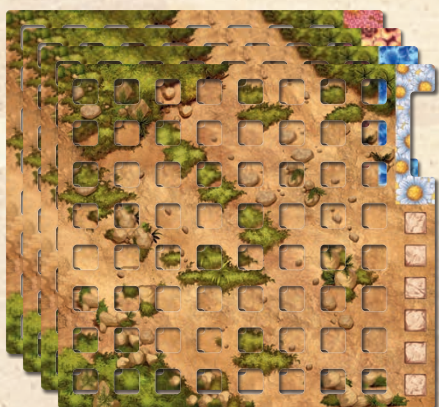


A csodák kertje

Az i.e. VI. században II. Nabukodonozor babiloni király gyönyörű, illatos virágokkal teli kertekkel akarta megörvendeztetni fiatal feleségét, Amütiszt, aki szülőföldje zöld vidékei után sóvárgott. Felfogadta hát birodalmának legelismertebb építészeit, hogy a találékonyágukat latba vetve megvalósítsák az elképzelését. A végeredmény a pompás babiloni függőkert, amelyet évszázadokkal később az ókori világ hét csodájának egyikeként ismerünk.

Ebben a játékban egy tapasztalt építész alakítasz. Ásd ki a legjobb kőzeteket a kőbányából, és használd fel őket bölcsen a függőkert megépítéséhez. A játék végén az a játékos győz, és nyeri el a királyság legnagyobb építészé címet, aki a leglenyűgözőbb tervet mutatja be a királynak.

JÁTÉKELEMEK



4 játékos tábla



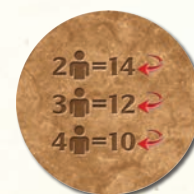
4 kezdő
teraszlapka



48 teraszlapka



14 fordulójelölő



1 játékvégjelölő



1 pontozótömb



148 szimpla
oszlop



60 dupla oszlop



38 kilátó



15 lépcső



15 szökőkút



38 szobor



15 híd

Megjegyzés: A doboz pótalkatrészeket is tartalmaz.

TERASZLAPKÁK

Mindegyik teraszlapkának van egy kőzet- és egy kertoldala.

A teraszlapkák 2 információt tartalmaznak: épületszimbólumokat és virágokat, amelyek megegyeznek egy-egy játékos táblával.

A lapka mindkét oldalán ugyanazok a szimbólumok és ugyanaz a virág látható.

A 4 kezdő teraszlapkának nincs kőzetoldala. Helyette a játékos virágát mutatják.



3 típusú **kőzetoldalt** különböztetünk meg: agyag, gránit és bazalt.

Az agyaglapkák 2 szimbólum van, a gránitlapkák 3, a bazaltlapkák pedig 4.

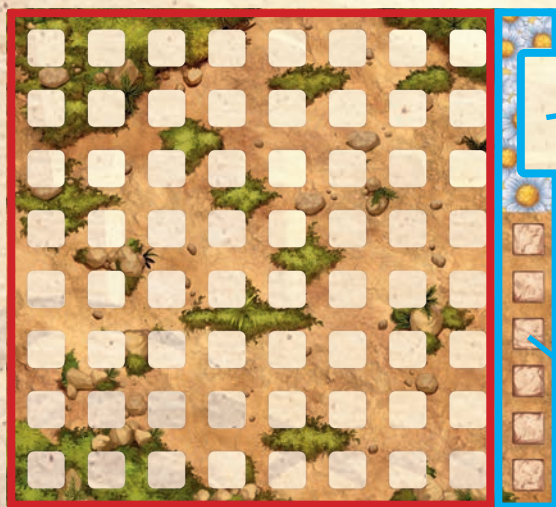
4 **kertoldalt** különböztetünk meg, amelyek 1-1 játékos táblának felelnek meg.



JÁTÉKOSTÁBLÁK

A játékos táblák 2 területből állnak:

- Az építésterületen 64 bevágás van, ahová oszlopok helyezhetők, hogy stabilak és függőlegesek maradjanak. A játék során ide épít meg a kertet. A raktárterület 6 mezőből áll, ahol szimpla oszlopokat raktározhatsz, valamint egy bevágásból, ahol 1 teraszlapkát raktározhatsz el későbbi használatra.



ÉPÍTÉSTERÜLET

**BEVÁGÁS EGY
TERASZLAPKÁNAK**

RAKTÁRTERÜLET

**MEZŐK SZIMPLA
OSZLOPKNAK**



A játékos táblák jobb felső sarkában látható a saját virágtípusod.

ELŐKÉSZÜLETEK

-

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb dolgozott a kertben. A tőle jobbra ülő játékos vegye magához a fordulójelölők halmát.

6. Igazítsátok a kőbányát a játékoszámhoz:
- **Egy 3 fős játékban távolítsatok el 3 agyaglapkát a kőbányából:** a kezdőjátékkal kezdve és balra haladva mindenki távolítson el 1-1 tetszőleges agyaglapkát.
 - **Egy 2 fős játékban távolítsatok el 6 agyaglapkát a kőbányából:** a kezdőjátékkal kezdve és balra haladva mindenki távolítson el 1-1 tetszőleges agyaglapkát. Hajtsátok végre ezt a lépést összesen háromszor.



* Példa egy 2 fős játék előkészületeire.

JÁTÉKMENET

A játék a játékosok számától függően több fordulóból áll: 2 játékos – 15 forduló; 3 játékos – 13 forduló; 4 játékos – 11 forduló.

A kezdőjátékkal kezdve és balra haladva felváltva kerültek sorra. A körödben:

- A. **kötelező** ásnod;
- B. **tetszőlegesen** építhetsz;
- C. **kötelező** elraktároznod és/vagy eldobnod a nem felhasznált játékelemeket.

A. ÁSÁS

Válassz ki egy látható teraszlapkát a kőbányából. Egy teraszlapka akkor látható, ha nem takarja más lapka.

Ellenőrizd le a kiválasztott lapka összes szegélyét és a rajta lévő virágot. Szerezz 1-1 szimpla oszlopot:

- a lapka mindegyik szegélye után, amelyik szomszédos egy látható és azonos vagy alacsonyabb szinten lévő lapkával;
- a lapka mindegyik szegélye után, amelyik szomszédos a kőbánya oldalával;
- a lapka mindegyik szegélye után, amelyik szomszédos a kőbánya aljával;
- ha a teraszlapkán lévő virág megegyezik a játékostáblád virágtípusával.

Vedd el a kiválasztott lapkát.

Példa:

Linda (fehér virág) elveszi az **A** gránitlapkát, és azonnal szerezz 3 szimpla oszlopot:

- 1** 1-et, mert szomszédos egy azonos szinten lévő gránitlapkával;
- 2** 1-et, mert szomszédos egy alacsonyabb szinten lévő bazaltlapkával;
- 3** 1-et, mert szomszédos a kőbánya aljával.

Linda nem szerezz oszlopot a szomszédos agyaglapka után, mert az magasabb szinten van.

János (rózsaszín virág) elveszi a **B** bazaltlapkát, és azonnal szerezz 3 szimpla oszlopot:

- 4** 1-et, mert szomszédos a kőbánya oldalával;
- 5** 1-et, mert szomszédos egy azonos szinten lévő bazaltlapkával;
- 6** 1-et, mert az elvett lapkán lévő virág megegyezik a játékostáblája virágtípusával.

János nem szerezz oszlopot a szomszédos agyag- és gránitlapka után, mert azok magasabb szinten vannak.



B. ÉPÍTÉS

1. Teraszlapkák

Ásás után megépítheted az imént elvett ÉS/VAGY a raktárterületeden lévő teraszlapkát.

A teraszlapka megépítése előtt oszlopokat kell építened. Egy (szimpla vagy dupla) oszlopot csak az **építésterületed vagy egy teraszlapka üres mezőjére** építhetsz.

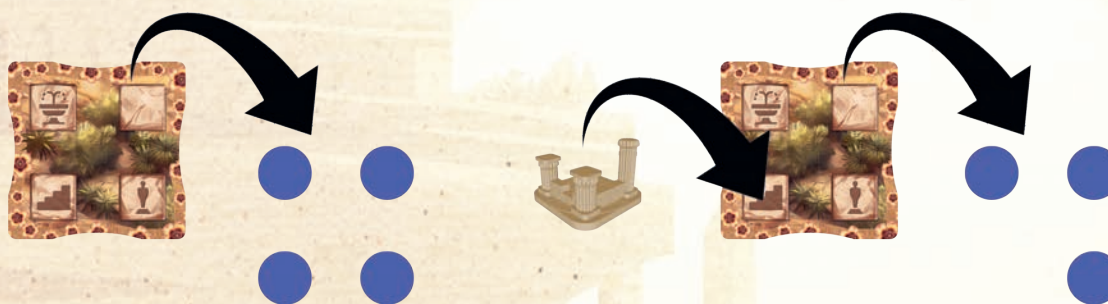
Az építésterületeden 64 bevágás van oszlopok számára.

A teraszlapkák kertoldalán 4 (szimbólumot tartalmazó vagy szimbólum nélküli) mező van az oszlopok számára.

Bármikor kicserélhetsz 2 szimpla oszlopot 1 dupla oszlopra. Ez fordítva nem igaz! 1 dupla oszlopot soha nem cserélhetsz ki 2 szimpla oszlopra.

Miután megépítetted az oszlopokat, helyezd le a teraszlapkákat a következő szabályok alapján:

- A teraszlapkákat a kertoldalukkal felfelé kell megépíteni. A teraszlapkát tetszőlegesen elforgathatod 90 vagy 180 fokkal. Egy teraszlapkának **3 vagy 4 oszlopon** kell állnia. Ha egy teraszlapka csak 3 oszlopon áll, akkor azonnal helyezz egy kilátót arra a sarokra, amelyik alatt nincs oszlop.



- 2 teraszlapka **nem fedheti egymást teljes mértékben.**



- Egy teraszlapka **teljes mértékben vagy részlegesen is állhat** dupla oszlopokon. Például egy teraszlapka állhat 2 darab, első szintre épített szimpla oszlopon és 2 darab földszintre épített dupla oszlopon.



Megjegyzés:

- Építéskor a szobrok felhasználhatók oszlopként, de akkor már elveszítik a szoborjellegüket.
- A kertetet szintenként kell megépítened. A harmadik szintre tehát csak akkor építhetsz teraszlapkát, ha már van legalább egy teraszlapkád a második szinten, függetlenül attól, hogy az hol helyezkedik el a játékos táblán.
- Az összes megépített oszlopra teraszlapkát kell helyezned.

2. Díszelemek építése

A teraszlapka megépítése után ellenőrizd, hogy építhetsz-e díszelemeket (lépcső, szökőkút, híd vagy szobor). A díszelemek megszerzése ingyenes. A megszerzett díszelemeket **a körödben megépített legalább 1 teraszlapkára kell építened** akár teljesen, akár részlegesen.

A díszelemeket **a szimbólumokkal rendelkező üres mezőre kell megépítened**, és **soha nem helyezheted átlósan** a teraszlapkákra.

Mindegyik elem lehelyezésének saját szabályai vannak:

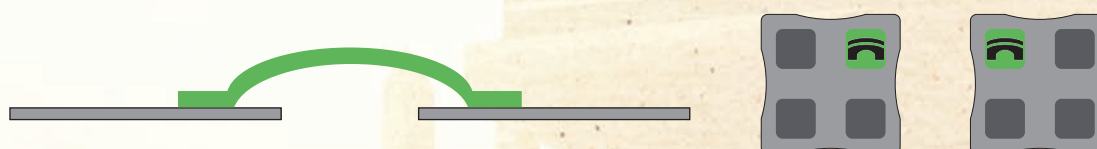
 **Lépcső:** egy lépcsőnek 2, egymással szomszédos és egy szintnyi távolságra lévő lépcsőszimbólumot kell összekötnie.



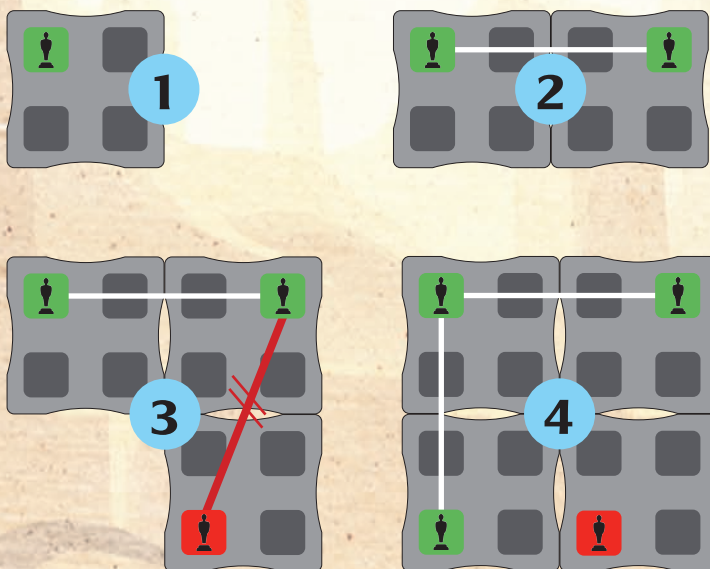
 **Szökőkút:** egy szökőkútnak 2, egymással szomszédos és egy szinten lévő szökőkútszimbólumot kell összekötnie.



 **Híd:** egy hídnek 2, egymással egy vonalban lévő, egymástól egy üres mezőnyi távolságra és egy szinten lévő hídszimbólumot kell összekötnie.



 **Szobor:** az első szobrotat bármelyik szoborszimbólumra lehelyezheted. Ezt követően minden szobornak egyenes vonalban kell lennie egy korábban elhelyezett szoborral, függetlenül a köztük lévő távolságtól és szintkülönbségtől.



Példa:

1. Az első szobrot bármelyik szoborszimbólumra lehelyezheted.
2. A második szobrot az elsővel egy vonalban kell lehelyezned.
3. A harmadik szoborszimbólum nincs egy vonalban egy szoborral sem, úgyhogy ide nem helyezhetsz le szobrot.
4. Egy harmadik szobrot lehelyezhetsz ide, mert ez a mező egy vonalban van egy másik szoborral. Bár az előző teraszlapkán lévő szoborszimbólum most egy vonalba került a harmadik szoborral, már nem helyezhetsz le oda szobrot, mert a lapkát az előző köröd során helyezted le.

Emlékeztető: Építéskor a szobrok felhasználhatók oszlopként, de akkor már elveszítik a szoborjellegüket.

FONTOS:

Ha felülről nézve egy teraszlapka valamelyik mezője nem látszik, akkor tovább már nem használható. Nem helyezhetsz oda sem oszlopot, sem díszelemet.

C. RAKTÁROZÁS/ELDOBÁS

Ha a kör végére megmarad 1 vagy több szimpla oszlopod, akkor azokat elraktározhatod.

A raktárterületen legfeljebb 6 darab szimpla oszlopot raktározhatsz el, de **dupla oszlopot nem**. A többletet helyezd vissza a készletbe.

Hasonlóképpen, ha nem szeretnéd elhelyezni az imént kiválasztott teraszlapkát, akkor eldobhatod, vagy elraktározhatod a raktárterületed bevágásában. Ha már van teraszlapka ebben a bevágásban, eldobhatod, és lecserélheted az újra.

Nem kötelező a kezdő teraszlapkát elsőként megépítened. Ugyanakkor csak akkor raktározhatsz el újabb teraszlapkát, ha a kezdőt megépítetted vagy eldobtad.

A FORDULÓ VÉGE

Amikor az utolsó játékos befejezte a körét, **fedje fel a halom legfelső fordulójelölőjét**.

Ha a fordulójelölőnek **különleges hatása** van, akkor az **mindegyik játékosra érvényes lesz a következő körükben**.

Ezután a kezdőjátékos elkezdi a következő forduló.

A fordulójelölők különleges hatásai



- Vegyél el 1 szimpla oszlopot a közös készletből.



- Vegyél el 1 dupla oszlopot a közös készletből. Emlékeztető: a dupla oszlopokat nem raktározhatod el a köröd végén.



- A körödben lehelyezett teraszlapka egyik szimbólumát változtasd meg tetszőlegesen egy másik szimbólumra.



- Ha a körödben lehelyezett teraszlapkának van szimbólumot nem tartalmazó mezője, akkor adj hozzá egy tetszőleges szimbólumot.



- Ha az elvett teraszlapkán lévő virág megegyezik a játékos táblád virágtípusával, akkor 2 darab szimpla oszlopot szerzel 1 helyett.



- Ásás során 1 darabbal kevesebb szimpla oszlopot kapsz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amikor az utolsó játékos nem tud több fordulójelölőt felfedni.

Számoljátok össze a pontjaitokat.

A végső pontozás

A játék végén nézd meg felülről a játékos tábládat. Mindegyik teraszlapka és díselem után, amely részben vagy teljesen látható, pontokat szerzel. A teljesen elrejtett teraszlapkák és díselemek után nem szerzel pontot.



1/↑

- Szobor: 1 pont megszorozva a szinttel, amelyre épült. Például egy 3. szintre épített szobor 3 pontot ér. Egy oszlopként szolgáló szobor el van rejtve, és 0 pontot ér.



3/↑

- Szökőkút: 3 pont megszorozva a szinttel, amelyre épült. Például egy 2. szintre épített szökőkút 6 pontot ér.



3/↑

- Híd: 3 pont megszorozva a szinttel, amelyre épült. Például egy 2. szintre épített híd 6 pontot ér.



↑+↑

- Lépcső: annyi pont, mint az általa összekapcsolt szintek összege. Például egy 1. és 2. szintet összekapcsoló lépcső 3 pontot ér, míg egy 2. és 3. szintet összekapcsoló lépcső 5 pontot.



4

- Díselemkészlet: 4-4 pontot ér minden 4 különböző dístárgyból álló készlet (1 lépcső + 1 szobor + 1 szökőkút + 1 híd).



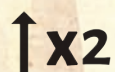
4

- Virágkészlet: 4-4 pontot ér minden 4 különböző színű virágból álló készlet (narancssárga + rózsaszín + kék + fehér).



1

- Kilátó: 1 pontot ér (szinttől függetlenül).



x2

- Legmagasabb szint: 2 pont megszorozva a legmagasabban lévő teraszlapka szintjével (1. szint = 2 pont; 2. szint = 4 pont; 3. szint = 6 pont stb.). **Emlékeztető: A kertetet szintenként kell megépítened.**

Az összesítés után a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül a legnagyobb kertfelülettel rendelkező játékos lesz a győztes (akinek felülről nézve kevesebb bevágás látható a tábláján). További döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Tipp: A játszma végén a teraszlapkákat helyezték vissza a dobozba az előkészületek 2. és 3. pontjában leírtak szerint. Így ezeket a lépéseket kihagyhatjátok a következő játszma során.



Játéktervező: Olivier Grégoire
Illusztrátor: The Creation Studio
3D tervező: Matthias Klein
Grafikai tervező: Fabrice Beghin
www.geekattitudegames.com



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

A tervező köszönetét szeretné kifejezni a következőknek:

A játéktesztelők: Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulén, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovigneur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, les Mardis ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellinghen, az Explor8 csapata és a számtalan ember, akit talán elfelejtettem!

Köszönet a Gamelabnak és a Navidnak az első prototípusokért és támogatásukért. Köszönet a Game Brewer csapatának, akik elsőként hittek a projektben, és a Ludo asbl Ludoweekendjének, amely segített a Geek Attitude Gamesnek felfedezni a prototípust és elindítani a kalandunkat!

Köszönet Stéphane Boulay-nek is a háromdimenziós tervekért.

Külön köszönet Frédéric Delporte barátunknak, akinek hála a történetünk kezdetét vette.

A Geek Attitude Games mindörökké hordja magán az ő kézjegyet!