

**Cuenta la leyenda que, hace mucho tiempo, en una noche sin estrellas,
el jardinero de la reina cayó exhausto en mitad del desierto.**

Lloró durante horas. ¿Cómo iba a cultivar nada en semejante yermo? Entonces, una de sus lágrimas atravesó las arenas hasta llegar al otro mundo. La diosa Ishtar, conmovida por la desesperación de aquel hombre, recogió su lágrima y la envió de vuelta a la superficie, transformada en un manantial de agua inagotable. Profundamente agradecido, el jardinero juró hacer todo lo posible para crear los jardines más maravillosos de aquellas tierras...

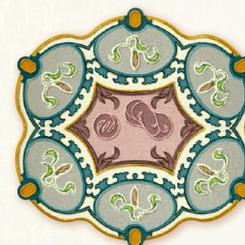
COMPONENTES



4 tableros de jugador individuales



6 tableros hexagonales de terreno



1 tablero de alfombra



42 losetas de vegetación (14 de cada forma, incluyendo 12 losetas básicas y 2 losetas de inicio)



8 fichas de floración (4 fichas dobles y 4 individuales)



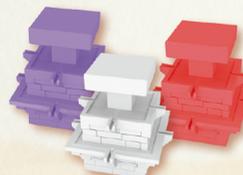
26 cartas de árbol



6 losetas de cuenco



20 árboles



6 fuentes (3 moradas, 2 rojas y 1 blanca)



114 gemas (50 moradas, 38 rojas y 26 blancas)



16 ayudantes (4 de cada color)



1 regadera



1 bloc de puntuación

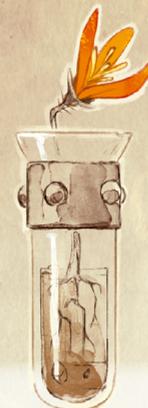


1 hoja de resumen de preparación y de habilidades



DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

El rey te ha encomendado una difícil tarea: crear jardines maravillosos en medio del desierto para complacer a la reina. Solo dispones de unas cuantas fuentes: utilízalas para expandir las zonas de vegetación, hacer florecer magníficos macizos de flores y plantar majestuosos árboles. ¡Presta atención al conocimiento de los maestros para aventajar a tus oponentes, conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria y convertirte en el Jardinero Real!



ELEMENTOS DEL JUEGO

Consulta la cara «Preparación» de la hoja de resumen para saber cómo desplegar el juego y obtener información sobre tu tablero de jugador.

Tableros de jugador

Los tableros de jugador muestran las diversas **habilidades** que puedes aprender, con las que podrás realizar nuevas acciones y puntuar de diferentes maneras. Dichas habilidades se muestran en dos niveles. Todos los tableros de jugador están indicados con una gema morada, como recordatorio de que todos los jugadores empiezan la partida con una gema morada. El tablero del primer jugador muestra también la indicación **1**.



Gema inicial



Gema inicial + primer jugador

Losetas de vegetación

Hay losetas de vegetación de tres formas distintas, cada una de ellas con tres casillas que pueden ser de **césped (verde claro)** o de **flores (verde oscuro)**, pudiendo contener estas últimas de 1 a 4 flores. Las 6 losetas con gotas de agua (2 de cada una de las tres formas de loseta) son las **losetas iniciales**.



Losetas iniciales



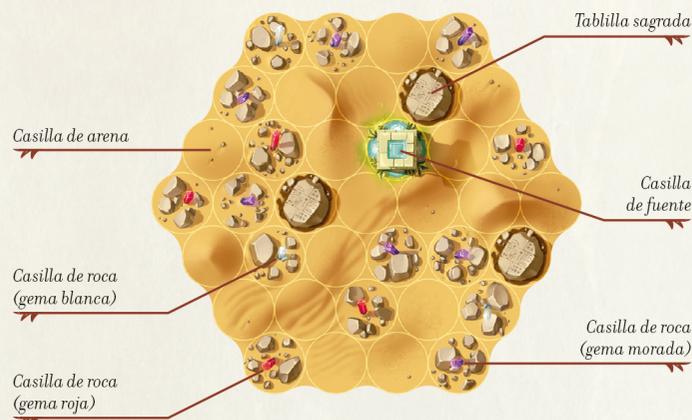
Casilla de césped

Casilla de flores



Tableros de terreno

Estos seis tableros hexagonales te permiten crear el paisaje donde crearás tus jardines. Cada uno de ellos contiene una casilla de fuente. Muchas casillas contienen **arena**, otras contienen **rocas con gemas** y, otras, una **tablilla sagrada**.



Tablilla sagrada

Casilla de arena

Casilla de fuente

Casilla de roca (gema blanca)

Casilla de roca (gema morada)

Casilla de roca (gema roja)

Fichas de floración

Estas fichas pueden contar con una o dos casillas, mostrando de 2 a 3 flores.



Tablero de alfombra y losetas de cuenco

El tablero de alfombra contiene varios elementos de juego, incluyendo las 6 losetas de cuenco, que disponen de su propio espacio. El centro de la alfombra está reservado para las fichas de ayudante y de floración.



Las losetas de cuenco se colocan aleatoriamente en el tablero de alfombra. Cada cuenco determina el tipo de loseta de vegetación que contendrá.



Gemas

Las gemas representan los recursos de los que dispones. Algunas gemas son más escasas que otras. Así, las moradas son frecuentes, las rojas son menos frecuentes y, las blancas, las más raras. Sin estas últimas no podrás comprar aquellos árboles que otorgan más puntos de victoria.



Regadera

La regadera circula por las losetas de vegetación del tablero de alfombra e indica qué loseta está disponible en el turno de cada jugador.



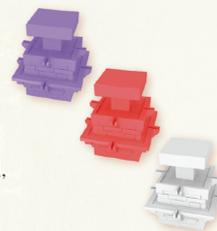
Árboles y cartas de árbol

Cada carta de árbol representa un árbol en particular. Para plantar un árbol, tienes que gastar las gemas que se muestran en la esquina superior izquierda de su carta. Cada árbol que plantas te otorga puntos de victoria al finalizar la partida. Comprar una carta de árbol te permite colocar inmediatamente un árbol en una casilla de césped de una loseta de vegetación.



Fuentes

Las fuentes se colocan en sus correspondientes casillas durante la preparación del juego, lo que te permite localizarlas con mayor facilidad. Su valor depende de su color: una fuente blanca puntúa más que una roja, la cual, a su vez, puntúa más que una fuente morada.



Ayudantes

Algunos ayudantes se colocan en el tablero de alfombra durante la preparación, mientras que otros se colocan directamente delante de los jugadores. Se pueden jugar en losetas de vegetación para tomar el control de los macizos de flores.



Bloc de puntuación

Te permite anotar la puntuación de cada jugador al final de la partida para determinar el vencedor.



CÓMO SE JUEGA

Los jugadores juegan sus turnos en sentido horario hasta que se cumple la condición de final de partida. En su turno, cada jugador realiza por orden cada una de las siguientes acciones:

- ➔ **Tomar una loseta de vegetación**
- ➔ **Colocar una loseta de vegetación**
- ➔ **Recoger gemas**
- ➔ **Realizar una acción especial**
- ➔ **Plantar un árbol**



Cuando un jugador ha completado todos estos pasos, es el turno del siguiente jugador.

Tomar una loseta de vegetación

En tu turno, debes elegir primero una loseta de vegetación:

- ➔ Mueve la regadera en sentido horario hasta la siguiente loseta de vegetación, ignorando cualquier pila vacía.
(Nota: en el primer turno, el jugador inicial coloca la regadera en la pila que prefiera).
- ➔ Si no quieres la loseta superior de esa pila, mueve la regadera a una pila a tu elección, gastando una gema por cada avance adicional.
- ➔ Toma la loseta de vegetación superior de la pila donde has colocado la regadera.
- ➔ Seguidamente, revela la loseta de vegetación superior de la pila donde has colocado la regadera.

A continuación, resuelve el paso **Colocar una loseta de vegetación**.



MACIZOS, JARDÍN Y FUENTE

- ➔ Un macizo es un grupo de casillas de flores contiguas.
- ➔ Un ayudante colocado en un macizo **controla** dicho macizo, lo que significa que controla todas las flores visibles de ese macizo. Un macizo puede estar vacío o contener un único ayudante; nunca más de uno.
- ➔ Controlar un macizo te permite puntuar al final de la partida 1 punto de victoria por cada flor de ese macizo.
- ➔ Un jardín es un grupo de losetas de vegetación contiguas. Al menos una de esas losetas **debe** estar conectada a una fuente.
- ➔ Un jardín solo puede estar conectado a UNA fuente, pero varios jardines pueden estar conectados a la misma fuente.
- ➔ Un jardín puede contener diferentes macizos.
- ➔ Controlar una fuente te otorga puntos de victoria.
- ➔ El jugador que controla **MÁS casillas de flores** (al margen de la cantidad de flores) de los macizos de los jardines conectados a una fuente controla dicha fuente. En caso de empate, todos los jugadores implicados controlan esa fuente.

EJEMPLO



Colocar una loseta de vegetación

Añade la loseta de vegetación elegida a cualquier tablero de terreno, atendiendo a las siguientes reglas:

- La loseta **solo** puede cubrir casillas de arena y/o de roca. **No puede** cubrir una fuente, una tablilla sagrada, u otra loseta de vegetación.
- Al menos una casilla de esa loseta debe estar adyacente a una fuente, o a otra loseta de vegetación colocada previamente.
- **No puedes colocar una loseta que conecte entre sí dos jardines distintos de dos fuentes distintas.**
- **No puedes colocar una loseta que provoque que varios ayudantes acaben en el mismo macizo (incluso si los ayudantes pertenecen al mismo jugador).**

Seguidamente, resuelve el paso **Recoger gemas**.

EJEMPLO



Las losetas de vegetación **A** y **B** no se pueden colocar en las casillas rojas, pues conectarían dos jardines, formando un tramo verde entre las dos fuentes moradas.

La loseta de vegetación **A** no se puede colocar en la casilla amarilla, pues dos ayudantes acabarían en el mismo macizo.

La loseta de vegetación **B** se puede colocar en la casilla amarilla si queda cubierta por una casilla de césped, asegurando así que cada asistente ocupe su propio macizo.

Recoger gemas

Cuando coloques una loseta de vegetación, recoge todas las gemas de las casillas que has cubierto y colócalas en tu suministro, delante de ti. En algunos casos, si no cubres casillas de roca con gemas, no recogerás ninguna gema.

Seguidamente, resuelve el paso **Realizar acción especial**.

EJEMPLO



Colocando aquí la loseta de vegetación, recogerás una gema blanca y una morada.



Realizar acción especial

Este paso solo se resuelve si la loseta que has elegido muestra uno de los 3 iconos siguientes. Puedes decidir no realizar esta acción especial, pero no puedes reservarla para más adelante.



Icono de ayudante: si la loseta que acabas de colocar muestra un icono de ayudante, y tú tienes al menos una ficha de ayudante disponible, puedes colocar de inmediato un ayudante en esa loseta para cubrir ese icono.

¡Recuerda! No puedes colocar tu ayudante si ya hay otro en el mismo macizo.



Icono de habilidad: si la loseta que acabas de colocar muestra un icono de habilidad, puedes desbloquear una habilidad de tu tablero de jugador. Para hacerlo, debes tomar 2 gemas de tu suministro (no importa el color, pueden ser del mismo o distintos) y depositarlas en cualquier habilidad vacía a tu elección. Si quieres depositar tus gemas en el nivel superior de tu tablero, primero tienes que conseguir la misma habilidad del nivel inferior (en un turno previo). Cualquier gema depositada en tu tablero ya no puede ser retirada ni movida a otro sitio. Consulta las diferentes habilidades en la cara correspondiente de la hoja de resumen.

Solo puedes desbloquear una habilidad por turno, y cada habilidad solo puede ser desbloqueada una vez.

Nota: en la cara «Habilidades» de la hoja de resumen encontrarás detalles de cada habilidad.



Comodín: si la loseta que acabas de colocar muestra un icono de comodín, puedes usarlo como un icono de ayudante o de habilidad y resolverlo inmediatamente como se ha explicado antes.

A continuación, resuelve el paso **Plantar un árbol**.

Plantar un árbol

Puedes plantar árboles en cada turno, atendiendo a los siguientes pasos:

- Toma **cualquier carta de árbol** de las cinco disponibles junto al mazo (o la carta de árbol reservada que permite la habilidad 1).
 - Comprueba el coste de la carta y paga la **cantidad requerida de gemas** de tu suministro. No puedes tomar una carta si no puedes pagarla.
 - Coloca la carta **boca abajo** delante de ti.
 - Toma la ficha de árbol que había sobre la carta y colócala **en cualquier casilla de césped vacía**.
- Si puedes permitirte, puedes repetir los pasos para plantar otro árbol.
- **Revela tantas cartas de árbol** del mazo como sea necesario para rellenar los espacios vacíos de la fila de árboles.

Seguidamente, tu turno finaliza. El jugador a tu izquierda inicia su turno (*Tomar una loseta de vegetación, etc.*).



Créditos

Autores: Bruno Cathala & Evan Singh • **Ilustración:** Biboun • **Dirección de proyecto:** Ludovic Papaïs • **Diseño gráfico:** Frédéric Derlon • **Editor Iello:** Xavier Taverne • **Editor Devir:** Xavier Garriga • **Traducción:** Ángel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque • **Adaptación gráfica:** CeciRC

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com

©2019 IELLO USA LLC. IELLO, Ishitar Gardens of Babylon and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. Made in Shanghai, China by Whatz Games.

Síguenos en:



WWW.DEVIR.COM

FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena en cuanto se agotan dos pilas de losetas de vegetación. Completa la ronda en curso para que todos jueguen la misma cantidad de turnos. Seguidamente, se procede al recuento final.

RECUENTO FINAL

Al finalizar la partida, anota tus puntos de la siguiente manera:



Si tienes una carta de árbol reservada que no has podido plantar, descártala. A continuación, revela las cartas de árbol que tengas frente a ti y suma todos sus puntos.



Te anotas 1 punto de victoria por cada flor visible en macizos controlados por tus ayudantes.



4 Te anotas 4 puntos de victoria por cada fuente morada que controles.



6 Te anotas 6 puntos de victoria por cada fuente roja que controles.



8 Te anotas 8 puntos de victoria si controlas la fuente blanca.



Te anotas puntos por tus habilidades desbloqueadas del nivel superior. Consulta la cara «Habilidades» de la hoja de resumen.

Utiliza el bloc de puntuación para anotar los puntos de victoria de cada jugador. El jugador con más puntos de victoria gana la partida.

EJEMPLO

En este ejemplo, el jugador amarillo puntúa así:

- 19 (11+8) puntos de victoria por árboles plantados.
- 8 puntos de victoria por flores en macizo controlado.
- 4 puntos de victoria por la fuente morada (5 casillas de flores frente a 2 del jugador azul).
- 7 puntos de victoria por la habilidad B.
- 9 puntos de victoria por la habilidad C.
- 14 puntos de victoria por la habilidad E.

➤ Total: 61 puntos de victoria

El jugador azul puntúa así:

- 19 (8+7+4) puntos de victoria por árboles plantados.
- 14 puntos de victoria por flores en macizos controlados.
- 4 puntos de victoria por la fuente morada (6 flores frente a 0 del jugador amarillo).
- 8 puntos de victoria por la habilidad A.
- 6 puntos de victoria por la habilidad D.

➤ Total: 51 puntos de victoria

Nota: las otras dos fuentes no están controladas por ningún jugador y, por tanto, no puntúan.

Jugador amarillo



Jugador azul

