

Die Hängenden Gärten



Spieleziel

Der König von Babylon, Nebukadnezar II., hat verschiedene Gartenteams damit beauftragt, ein Wunderwerk der Natur für seine Gemahlin Amytis zu gestalten. Mit eurem Team macht ihr euch in 4 Runden auf die Suche nach den seltensten Baumarten, den exotischsten Tieren und den farbenprächtigsten Blumen, um den überwältigendsten Hängenden Garten aller Zeiten zu errichten.

Welches Gartenteam wird sowohl die Gäste als auch das Königspaar von seinem Können überzeugen und so die meisten Punkte sammeln?

Spiebinhalt



1 doppelseitiger
Spielplan



2 doppelseitige
Gartenteam-Tableaus



75 Karten



5 Bewässerungs-
pläne



18 Marduk-Karten
(nur für das Solo-Spiel)



10 königliche Ziele



x12



x8



x5

25 Verschönerungen (in drei verschiedenen Arten)



30 Werkzeuge



20 Goldmünzen



1 Startmarker



5 Gartenteams
(jeweils 3 Spielfiguren
in fünf verschiedenen
Farben)



20 Zielmarker
(jeweils 4 in fünf
verschiedenen Farben)



1 Wertungsblock

Spielvorbereitung

1. Legt den **Spielplan** mit der Seite in die Tischmitte, dessen Symbol rechts oben der Anzahl der Mitspielenden entspricht.
2. Legt das Gartenteam-Tableau, dessen Symbol rechts oben der Anzahl der Mitspielenden entspricht, an das untere Ende des Spielplans an.
3. Mischt die **75 Karten** verdeckt und legt anschließend jeweils 1 Karte offen auf jedes der 12 Felder am unteren Teil des Spielplans. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
4. Mischt jede der 3 Arten von **Verschönerungen** separat und legt sie als offene Stapel auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. (Es gibt „Einfache Verschönerungen“, „Verschönerungen mit Bonussymbol“ und „Verschönerungen mit Bewässerung“, die sich durch die Form der Plättchen unterscheiden lassen.)
5. Mischt die **10 königlichen Ziele** verdeckt. Zieht 4 davon und legt sie auf die entsprechenden Felder am oberen Teil des Spielplans. Legt die restlichen königlichen Ziele zurück in die Schachtel.
6. Mischt die **5 Bewässerungspläne** und teilt allen 1 davon aus. Legt die Pläne offen vor euch ab, sie bleiben während des gesamten Spiels sichtbar. Legt die restlichen Bewässerungspläne zurück in die Schachtel.
7. Wählt alle eine Farbe und nehmt euch jeweils **1 Gartenteam** und **4 Zielmarker** dieser Farbe.
8. Wer zuletzt im Garten gearbeitet hat, erhält den **Startmarker**.
9. Nehmt euch alle jeweils **2 Goldmünzen** und **4 Werkzeuge**. Die im Uhrzeigersinn letzte Person in der Runde erhält 1 zusätzliches Werkzeug. Legt die restlichen Goldmünzen und Werkzeuge als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.

Hinweis: Es folgt der Spielablauf für 2-5 Personen. Die Änderungen für das Solospiel findet ihr auf dem Beiblatt zusammen mit dem Glossar.



Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Das Spiel verläuft über 4 Runden. In jeder Runde seid ihr alle dreimal am Zug, bis ihr jeweils die 3 Spielfiguren eurer Gartenteams eingesetzt habt.

Wer den Startmarker hat, beginnt die Runde.

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

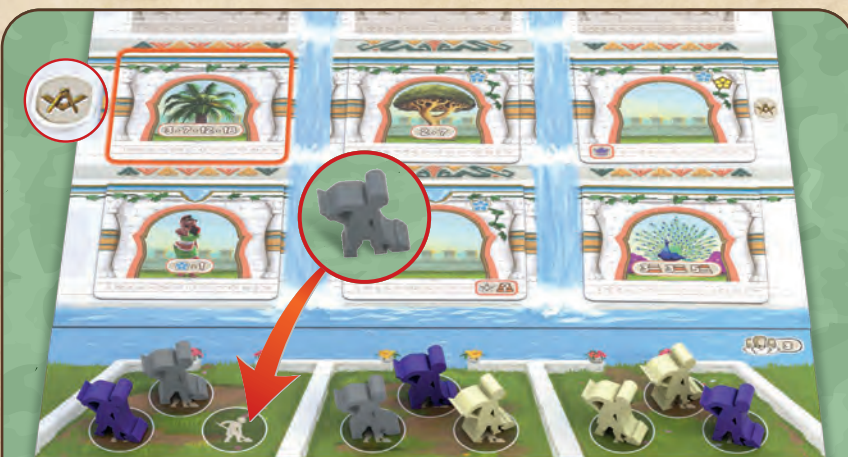
- ① **Erweitere deinen Hängenden Garten** (verpflichtend)
- ② **Decke 1 neue Karte auf** (verpflichtend)
- ③ **Kaufe 1 Verschönerung** (optional)
- ④ **Erfülle 1 königliches Ziel** (optional)

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

1. Erweitere deinen Hängenden Garten (verpflichtend)

A. Wähle 1 ausliegende Karte

Setze 1 deiner Spielfiguren auf ein beliebiges freies Feld auf dem Gartenteam-Tableau, um 1 Karte aus der entsprechenden Spalte auszuwählen. Bezahle gegebenenfalls die Werkzeugkosten ✨, die am Spielplan links und rechts neben der jeweiligen Reihe abgebildet sind. Nimmst du die Karte aus der untersten Reihe, musst du nichts bezahlen. Lege Werkzeuge, mit denen du bezahlt hast, zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: In diesem Spiel zu dritt kann Sonja ihre Spielfigur nur noch auf das letzte freie Feld in der ersten Spalte setzen. Sie wählt die Karte mit der Dattelpalme in der zweiten Reihe, für die sie 1 Werkzeug bezahlen muss.

B. Lege die Karte in deinen Hängenden Garten

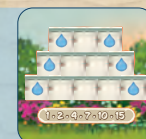
Lege deine erste Karte vor dir ab. Sie muss Teil der 1. Ebene deines Hängenden Gartens sein.

Beachte: Fügst du deinem Hängenden Garten weitere Karten hinzu, gelten folgende Regeln:

- 1) Du musst jede weitere Karte direkt **angrenzend** an eine bereits ausliegende Karte anlegen.
- 2) Du darfst eine Karte nur dann in die 2. oder 3. Ebene legen, wenn unmittelbar darunter bereits 2 Karten liegen.
- 3) Dein fertiger Hängender Garten muss genau 3 Ebenen haben: Die erste Ebene besteht aus 5 Karten, die zweite aus 4 Karten und die dritte aus 3 Karten.



Hinweis: Dein Bewässerungsplan zeigt den Aufbau des fertigen Gartens.



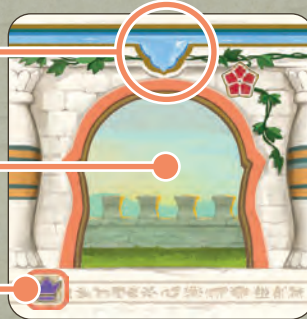
Wichtig: Die 1. Ebene muss noch nicht vollständig sein, damit du eine Karte in die 2. Ebene darfst! Dasselbe gilt für die 3. Ebene.

Aufbau der Karten

Bewässerung

Leer

Bonus



Blumen

Tier /
Baum /
Gast

Punkte



Bewässerung

Dein Bewässerungsplan zeigt dir, an welchen Stellen deines *Hängenden Gartens* du deine Bewässerungen platzieren musst, um bei Spielende Punkte dafür zu erhalten. Für 1 richtig platzierte Bewässerung erhältst du den ersten auf dem Bewässerungsplan angegebenen Wert als Punkte, für 2 richtig platzierte Bewässerungen den zweiten usw. Du darfst Karten mit Bewässerung auch an anderen Stellen platzieren, bekommst dafür aber keine Punkte.



Bäume

Versuche, zusammenhängende Gruppen derselben Baumart zu bilden. Du darfst auch mehrere Gruppen derselben Baumart in deinem *Hängenden Garten* bilden und bekommst dafür Punkte. Für 1 Baum bekommst du bei Spielende den ersten auf der Karte angegebenen Wert als Punkte, für 2 Bäume den zweiten usw.



Drachenpalme:
Maximal 2 Bäume,
die 7 Punkte
zählen.



Libanon-Zeder:
Maximal 3 Bäume,
die 9 Punkte
zählen.



Dattelpalme:
Maximal 4 Bäume,
die 18 Punkte
zählen.

Blumen

Versuche, möglichst große Gruppen derselben Blumenfarbe zu bilden. Bei Spielende erhältst du nur für deine jeweils größte zusammenhängende Gruppe pro Blumenfarbe Punkte.

Tiere

Wie viele Punkte du für Tiere bekommst, hängt von der Ebene ab, in der du sie in deinem *Hängenden Garten* platzierst. Jedes Tier hat eine Ebene, die es bevorzugt:



Löwen faulenzn bevorzugt in der **1. Ebene**.



Affen spielen am liebsten in der **2. Ebene**.



Pfau genießen die Ruhe am meisten in der **3. Ebene**.

Gäste

Wie viele Punkte du für Gäste bekommst, hängt davon ab, wie oft du die Kriterien, die jeder Gast einfordert, bei Spielende in deinem *Hängenden Garten* erfüllst. Die Karten mit Gästen müssen keine zusammenhängenden Gruppen bilden.

Beispiel: Für den Gast, der nach Wasser Ausschau hält, erhältst du so viele Punkte, wie du insgesamt Bewässerungen (auf Karten und Verschönerungen) in deinem *Hängenden Garten* hast.



Leere Karten

Auf jede Karte, die weder ein Tier noch einen Baum oder einen Gast zeigt, darfst du eine Verschönerung legen. Diese kannst du im Verlauf des Spiels kaufen und wertest damit deinen *Hängenden Garten* auf.

C. Erhalte den Bonus der Karte

Manche Karten zeigen am unteren Kartenrand einen Bonus, den du sofort erhältst, wenn du sie in deinen *Hängenden Garten* legst.

Es gibt 3 Arten von Boni: **Kronen**, **Goldmünzen** und **Werkzeug**:

Kronen-Bonus



Nimm dir den Startmarker und stelle ihn neben deinen *Hängenden Garten*. Den Startmarker zu besitzen, bedeutet nicht nur, dass du die nächste Runde beginnst, sondern auch, dass du königliche Ziele leichter erfüllen kannst.

(siehe Punkt 4. *Erfülle 1 königliches Ziel* auf Seite 7).



Beispiel: Sonja legt eine Karte mit Kronen-Bonus in ihren *Hängenden Garten* und nimmt sich den Startmarker von Regina. Nun kann sie königliche Ziele leichter erfüllen.

Goldmünzen-Bonus



Du erhältst die Anzahl Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat, die der Ebene deines *Hängenden Gartens* entspricht, in die du die Karte mit dem Goldmünzen-Bonus gelegt hast.

Du benötigst Goldmünzen, um Verschönerungen zu kaufen (siehe Punkt 3. *Kaufe eine Verschönerung*).



Beispiel: Sonja legt eine Karte mit Goldmünzen-Bonus in die zweite Ebene ihres *Hängenden Gartens* und erhält dafür 2 Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Werkzeug-Bonus



Du erhältst die Anzahl Werkzeuge aus dem allgemeinen Vorrat, die der Ebene entspricht, in die du die Karte mit Werkzeug-Bonus gelegt hast. Du benötigst Werkzeuge, um Karten in höheren Reihen vom Spielplan zu nehmen (siehe *Phase A* auf Seite 4).

2. Decke 1 neue Karte auf (verpflichtend)

Verschiebe die Karten oberhalb derjenigen, die du genommen hast, um je eine Position nach unten und lege 1 neue Karte vom Stapel auf das nun freie oberste Feld dieser Spalte.

3. Kaufe 1 Verschönerung (optional)

Du darfst mit deinen Goldmünzen **genau 1 Verschönerung** pro Zug kaufen, die du sofort auf eine Karte in deinem *Hängenden Garten* legen musst. Dabei gilt:

Verschönerungen darfst du nur auf leere Karten legen, die also weder ein Tier noch einen Baum oder einen Gast zeigen.

Verschönerungen



Einfache Verschönerungen,
die Blumen, Tiere
oder Bäume zeigen,
kosten
2 Goldmünzen.



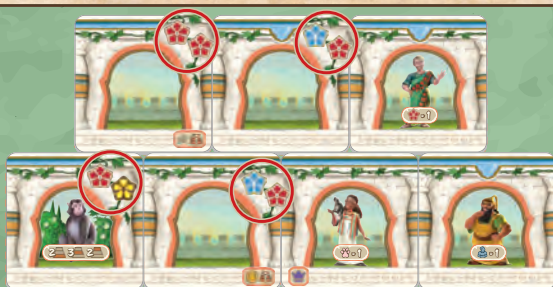
**Verschönerungen
mit Bonussymbol**
kosten
3 Goldmünzen.



**Verschönerungen
mit Bewässerung**
kosten
4 Goldmünzen.

4. Erfülle 1 königliches Ziel (optional)

Am Ende deines Zuges darfst du genau **1 königliches Ziel** erfüllen. Dafür muss ein Symbol **in genau 1 Ebene** mindestens so oft vorkommen, wie auf dem königlichen Ziel gefordert. Ein Symbol kann eine Blume, ein Tier, ein Gast oder ein Bonussymbol sein. Eine Liste mit allen königlichen Zielen findest du im *Glossar*. Am Spielende bekommst du für erfüllte königliche Ziele Punkte.



Beispiel: Gregor hat insgesamt 5 rote Blumen in seinem Hängenden Garten. Das königliche Ziel hat er dennoch nicht erfüllt, denn dafür bräuchte er zumindest 4 rote Blumen in einer Ebene, doch er hat nur 3 in der zweiten Ebene und 2 in der ersten.



Startmarker

Bist du im Besitz des Startmarkers, benötigst du um 1 Symbol weniger als abgebildet ist, um das königliche Ziel zu erfüllen.



Fortführung des Beispiels: Durch den Vorteil des Startmarkers benötigt Gregor um 1 Symbol weniger als abgebildet ist, um das königliche Ziel zu erfüllen. Die 3 roten Blumen in der zweiten Ebene sind somit ausreichend.

Wenn du ein königliches Ziel erfüllt hast, legst du 1 deiner Zielmarker auf eines der freien Felder auf dem Spielplan in dem Bereich unterhalb dieses Ziels, beginnend mit den wertvolleren Feldern links. Die Punkte für deinen platzierten Marker findest du am unteren Ende des Bereichs.

Ist auf diesem Feld eine Goldmünze oder ein Werkzeug abgebildet, erhältst du diesen Bonus sofort aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Gregor erfüllt das königliche Ziel und legt seinen Zielmarker auf das erste Feld des entsprechenden Bereichs. Er bekommt sofort 1 Goldmünze als Bonus. Am Ende des Spiels erhält er dafür 2 Punkte.

Wichtig: Du darfst jedes königliche Ziel **nur einmal** erfüllen!

Hinweis: Im 3-Personen und im 5-Personen Spiel gibt es für jedes königliche Ziel nur 2 bzw. 4 freie Felder. Es können also nicht alle Personen jedes Ziel erfüllen.

4. Ende der Runde

Die Runde endet, wenn alle ihre 3 Spielfiguren eingesetzt haben. Nehmt eure Gartenteams wieder zu euch und beginnt eine neue Runde.

Spiebelnde und Wertung

Das Spiel endet nach der 4. Runde, wenn ihr alle eure *Hängenden Gärten*, bestehend aus 12 Karten, fertig errichtet habt.

Führt mithilfe des Wertungsblocks die Wertung durch:

- **Bewässerung** 💧 : Für die Bewässerungen (auf Karten und Verschönerungen) in deinem *Hängenden Garten*, die an den in deinem Bewässerungsplan markierten Stellen platziert sind, erhältst du die entsprechenden dort angegebenen Punkte.
- **Blumen** 🌸 / 🌼 / 🌻 : Du erhältst 1 Punkt für jede Blume in deiner größten zusammenhängenden Gruppe pro Farbe.
- **Bäume** 🌳 : Du erhältst Punkte für alle Gruppen der 3 Baumarten. Die Anzahl der Punkte ist abhängig davon, aus wie vielen Bäumen die jeweiligen Gruppen bestehen.
Hinweis: Auch 1 einzelner Baum zählt Punkte.
- **Tiere** 🐾 : Du erhältst Punkte für jedes Tier, abhängig davon, in welcher Ebene es sich befindet.
- **Gäste** 👤 : Für jeden Gast bekommst du Punkte, je nachdem wie oft du die Kriterien, auf die er achtet, erfüllt hast.
- **Königliche Ziele** 🏰 : Du erhältst die Punkte, die unterhalb der Felder, auf denen deine Zielmarker liegen, angegeben sind.

Wertungsbeispiel

Das Diagramm zeigt die Wertung eines Beispielspiels. Es besteht aus einer 3x4-Matrix von Karten, die in drei Ebenen (1, 2, 3) angeordnet sind. Jede Karte hat eine Nummer und eine Farbe. Ein Wertungsblock links zeigt die Punkte für jede Ebene und die Summe. Ein Wertungsblock rechts zeigt die Punkte für jede Karte und die Summe.

Ebene	Karte 1	Karte 2	Karte 3	Karte 4
1	7 (Bewässerung)	5 (Blumen)	1 (Tiere)	4 (Gäste)
2	9 (Bäume)	7 (Tiere)	9 (Gäste)	6 (Königliche Ziele)
3	48 (Summe)			

- A Bewässerung:** Gregor hat 5 Bewässerungen in seinem *Hängenden Garten*, aber nur 4 davon stimmen mit den auf seinem Bewässerungsplan markierten Stellen überein. Er erhält dafür 7 Punkte.
- B Blumen:** Gregors größte zusammenhängende Blumengruppen in den 3 Farben sind: 5 blaue + 1 rote + 4 gelbe = 10 Punkte.
- C Bäume:** Gregors Gruppe aus 2 Libanon-Zedern in der ersten Ebene zählt 5 Punkte. In der zweiten Ebene ist eine einzelne Libanon-Zeder, die weitere 2 Punkte zählt. Zusammen mit den 2 Punkten für die einzelne Drachenpalme in der zweiten Ebene erhält er insgesamt 9 Punkte (5 + 2 + 2) für seine Bäume.
- D Tiere:** Für seine Tiere erhält Gregor 7 Punkte: 2 für den Affen in der ersten Ebene, 3 für den Affen in der zweiten und 2 für den Löwen in der dritten Ebene.
- E Gäste:** Der Gast in der ersten Ebene achtet auf gelbe Blumen. Für seine 5 gelben Blumen erhält Gregor daher 5 Punkte. Der Gast in der dritten Ebene achtet auf Kronen, wovon Gregor 4 in seinem *Hängenden Garten* hat. Insgesamt erhält Gregor daher 5 + 4 = 9 Punkte für die Gäste.
- F Königliche Ziele:** Während des Spiels ist es Gregor gelungen, 2 königliche Ziele zu erfüllen. Er erhält dafür 6 Punkte.
- Gregor hat somit insgesamt 48 Punkte (7 + 10 + 9 + 7 + 9 + 6) erzielt.

Wenn ihr zu „Die Hängenden Gärten“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

© & © Gigamic 2024



Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.