

Die Hängenden Gärten

Din Li

Herní materiál

- 1 hrací plán
- 64 stavebních karet, včetně 4 startovních
- 49 bodovacích tabulek
- 20 dřevěných chrámů ve 4 barvách
- 1 květina začínajícího hráče

Cíl hry

Hráči představují zahradní architekty, kteří mají vytvořit návrh visutých zahrad pro krále. Během hry hráči dostávají stavební karty, které umísťují před sebe, aby vytvořili návrh na nejkrásnější zahradu. Když hráč vytvoří větší skupinu stejných motivů, tak dostane bodovací tabulky, které si každý shromažďuje před sebou. Kdo na závěr získá nejlepší kombinace z bodovacích tabulek, stane se královským architektem a vyhrává hru.

Příprava hry

- Hrací plán se položí doprostřed stolu.
- Ze 64 stavebních karet se vytřídí 4 startovní karty. Každý hráč dostane jednu z nich a položí si ji před sebe. Při menším počtu hráčů než 4, se zbývající startovní karty vrátí zpět do krabice.
- Zbýlých 60 stavebních karet se dobře zamíchá a položí se lícem dolů na určená pole na hracím plánu.
- 49 bodovacích tabulek se dobře zamíchá a položí se lícem dolů do 2 přibližně stejně vysokých hromádek na obě určená pole na hracím plánu.
- Z nich se poté položí lícem nahoru 6 tabulek na příslušná pole hracího plánu.
- Každý hráč si vezme 5 chrámů jedné barvy.
- Nejmladší hráč dostane květinu začínajícího hráče a začne hru.



Průběh hracího kola



Hráč s květinou začne hru a provede svůj tah. Poté následují spoluhráči po směru hodinových ručiček. Jestliže byl každý jednou na řadě (případně 2 krát střídavě ve 2 hráčích), je kolo u konce a květina začínajícího hráče je předána sousedu po levici. Až do konce hry probíhají všechna kola tímto způsobem.

Počet hráčů	Počet karet
4 hráči	4 karty
3 hráči	3 karty
2 hráči	4 karty

Die Hängenden Gärten

Autor: Din Li
Počet hráčů: 2-4
Doba hraní: 45 minut

Výstavba zahrady

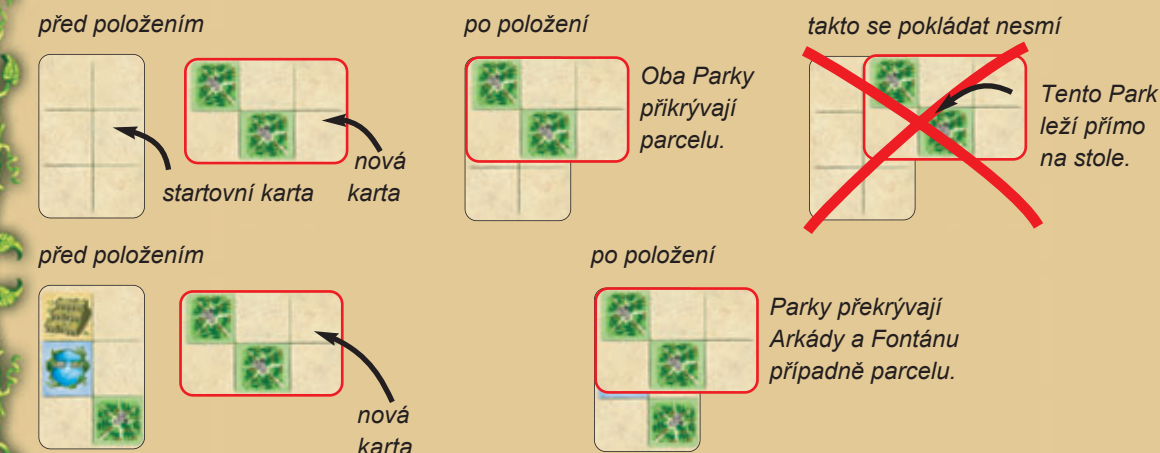
Kdo je na řadě, musí si vzít jednu lícem nahoru otočenou stavební kartu z nabídky a tuto ihned přiložit do svého karetního návrhu před sebou. Každá karta se skládá ze 6 čtverců. Každý čtverec zobrazuje buď parcelu nebo nějaký ze 4 motivů.



Při přikládání karet platí následující pravidla:

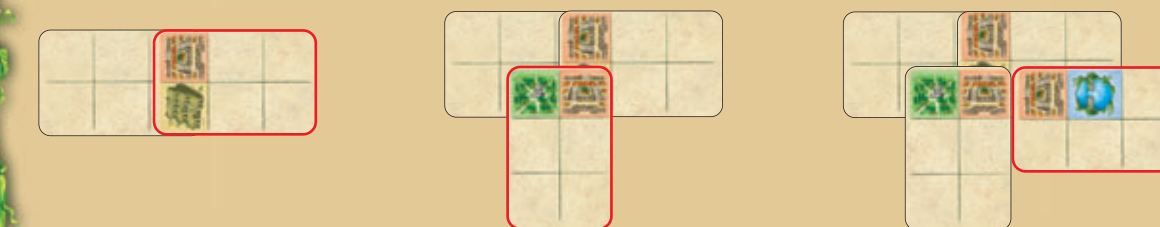
- Motivy musí být vždy položeny tak, že buď překryjí parcelu nebo jiný motiv.
- Motiv nesmí být položen tak, aby ležel přímo na stole.
- Parcela smí být položena kamkoli. Může být položena na jinou parcelu nebo na motiv nebo také přímo na stůl. V mnoha případech je nejlepší volbou umístit parcelu přímo na stůl, aby měl hráč více možností pro pozdější přikládání dalších motivů.
- Hráči by měli stavět motivy pokud možno tak, aby co možná nejvíce stejných motivů leželo vedle sebe, čímž se vybudují velké skupiny stejného motivu.

Příklad: (nově položené karty a chrám jsou ve všech následujících příkladech červeně orámovány).



Příklad po prvních třech kolech hráče.

- Oba motivy jsou položeny na parcelu.
- Terasa překryla pod ní ležící Arkády.
- Hráč vytvořil skupinu 3 vedle sebe ležících Teras.



Skupiny – Chrám – Bodovací tabulky

Vytvoří-li hráč novou kartou skupinu alespoň ze 3 vedle sebe ležících (pouze vodorovně nebo svisle) stejných motivů, tak může postavit jeden svůj chrám a poté si vzít jednu bodovací tabulku. Body na tabulkách - a pouze tyto - rozhodnou na konci hry o vítězi. (Pro podrobné vysvětlení bodovacích tabulek, se podívejte na stranu 5).

Přitom platí následující pravidla:

Vytvoří-li hráč novou kartou skupinu ze **3 stejných motivů**, tak může postavit jeden chrám a následně si pak musí vzít **jednu ze 2 bodovacích tabulek z 1. řady hracího plánu**.



Vytvoří-li hráč novou kartou skupinu ze **4 stejných motivů**, tak může postavit jeden chrám a následně si pak musí vzít **jednu ze 4 bodovacích tabulek z prvních dvou řad na hracím plánu**.



Vytvoří-li hráč novou kartou skupinu **5 nebo více stejných motivů**, tak může postavit jeden chrám a následně si musí vzít **jednu ze 6 bodovacích tabulek z celého hracího plánu**.



(Ve třetím příkladu předpokládáme, že hráč dříve na skupinu 4 Parků žádný chrám nepostavil. Na každé skupině může být pouze 1 chrám, viz níže: "Další důležitá pravidla", bod 5.)

Dodatečná výhoda při větších skupinách:

Vytvoří-li hráč právě položenou kartou skupinu** Jj W ghYb W a cij vedle sebe, tak si může nejdříve vzít 1 bodovací tabulku z jakékoli zakryté hromádky. Podívá se na tuto tabulku a položí si ji lícem dolů ke svým ostatním získaným tabulkám. Poté si musí vzít jednu ze 6 bodovacích tabulek z hracího plánu, jak již bylo popsáno dříve.



Další důležitá pravidla:

- Každý hráč si skládá své bodovací tabulky před sebou lícem dolů.
- Jakmile byla nějaká odkrytá bodovací tabulka z hracího plánu odebrána, vezme hráč ihned novou z hromádky a položí ji na uvolněné místo.
- Chrám může být postaven pouze tehdy, když 1 nebo více částí skupiny vzniklo díky přiložení nové karty.
- V každém kole může každý hráč postavit pouze 1 chrám.
- V každé skupině smí stát pouze 1 chrám.
- Chrám nemůže být překryt kartou.
- Postavení chrámu (od skupiny 3 motivů, jak je popsáno výše) je vždy dobrovolné. Postaví-li ale chrám, tak si hráč bodovací tabulku **musí** vzít. (Hráč se může vzdát stavby chrámu, jestliže třeba doufá, že v dalších kolech vytvoří větší skupinu.)
- Pokud ve velmi vzácných případech hráč nemůže přiložit žádnou stavební kartu, tak musí jednu kartu z nabídky odhodit zpět do krabice místo jejího přiložení ke svému návrhu.

Rozdělení skupiny

Hráč nově položenou kartou rozdělil dosavadní skupinu 7 Parků. Tímto vznikla nalevo nová skupina 4 Parků. Hráč staví chrám (nová skupina 4 Parků ještě žádný chrám nemá) a vezme si jednu bodovací tabulku z 1. nebo 2. řady hracího plánu.



Při rozdělení skupiny 7 Parků díky kartě ve spodním příkladu si hráč nemůže postavit žádný chrám a žádnou bodovací tabulku si tedy nevezme. Proč ne? Neboť skupina 3 Parků napravo už chrám má, stejně tak i skupina 4 Teras (viz "Další důležitá pravidla", strana 4, bod 5). A ke skupině 3 Parků nalevo nepřibyla žádná nová část (viz "Další důležitá pravidla", strana 4, bod 3).

Přemístění chrámu

Postavil-li hráč všech 5 chrámů a poté by chtěl postavit další chrám, tak může jeden ze svých 5 chrámů přemístit. Musí vždy přemístit ten chrám, který právě stojí na nejmenší skupině. Má-li nejmenších skupin několik, může si mezi těmito chrámy libovolně vybrat.

Konec hry a vyhodnocení

- Hra končí, jakmile byly všechny stavební karty přiloženy.
 - Ve velmi vzácných případech mohou dojít bodovací tabulky dřív, než budou všechny stavební karty přiloženy. Tehdy se ještě dohraje dané kolo. Všichni hráči, kteří by měli dostat bodovací tabulku, ale již na ně žádná nezbyla, si připočítají 5 bodů ke svému vyhodnocení.
- Nyní následuje vyhodnocení bodovacích tabulek. Všichni hráči otočí své bodovací tabulky lícem nahoru.

Bodovací tabulky

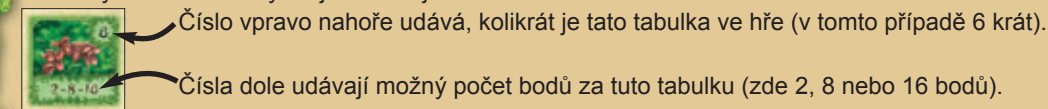
49 bodovacích tabulek je rozděleno na **44 sériových tabulek** a **5 tabulek postav**.

44 sériových tabulek v 7 druzích

7 různých druhů



Všechny sériové tabulky mají následující tvar:



Vyhodnocení sériových tabulek

Body za sériové tabulky rostou zároveň s počtem **stejných** tabulek, které hráč získal. První číslo udává body za jednu samotnou tabulku, druhé číslo udává celkové body za dvě stejné tabulky atd. Jakmile je dosaženo nejvyšší bodové hodnoty uvedené na kartě, tak je série úplná. Nasbíral-li hráč z jednoho druhu více tabulek než na jednu sérii, tak počítání bodů zase začíná zepředu.

Příklad:

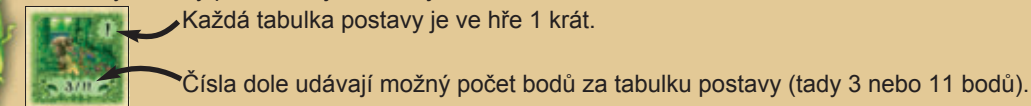


5 tabulek postav

Pro 5 ze 7 druhů sériových tabulek existují postavy. Tygři mají Krotitele zvířat, Sochy mají Sochaře, k Zahradám patří Zahradník, k Pohárům Kněz a k Branám Strážce.



Všechny tabulky postav mají následující tvar:



Vyhodnocení tabulek postav

Každá postava (s výjimkou Strážce) má hodnotu 3 body, pokud je hráč má samostatně nebo i společně s úplnou sérií tabulek příslušného druhu. Společně s alespoň jednou úplnou sérií příslušného druhu mají postavy hodnotu svého čísla za lomítkem.

Příklad: Zahradník s 1 Zahradou



Zahradník má hodnotu 3 body, samotná Zahrada 2 body, dohromady tak hráč dostane 5 bodů.

Příklad: Zahradník s alespoň 1 sérií Zahrad



Zahradník má hodnotu 11 bodů, 4 Zahrady 18 bodů, dohromady tak hráč dostane 29 bodů.

Vyhodnocení Strážce a Bran

Strážce představuje výjimku mezi tabulkami postav. Dává body pouze společně s Bránami. Tehdy má každá Brána hodnotu 0 3 body navíc k obvyklým bodům, které Brány poskytují. Přitom nehraje žádnou roli, zda má hráč sérii Bran úplnou či nikoli.

Příklad:



Za 2 Brány má Strážce hodnotu 6 bodů (2 Brány x 3 body) plus 5 bodů za sérii.



Za 5 Bran má Strážce hodnotu 15 bodů (5 Bran x 3 body) plus 25 bodů za sérii. Osamocená brána má hodnotu 0 bodů.

Vítězí hráč, který získal ze všech svých bodovacích tabulek nejvíce bodů. Při shodě vyhrává hráč s větším počtem shromážděných tabulek.

– Pro www.svet-deskovych-her.cz z němčiny přeložil Cauly. –



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Cylindroma, Cupide, Dor, Peng Yu-Ching, Doufu, Yande, Haibao, YoYo Long alias Johannes Goeth sowie bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.
© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München