

ISHITAR™

Jardins da Babilônia



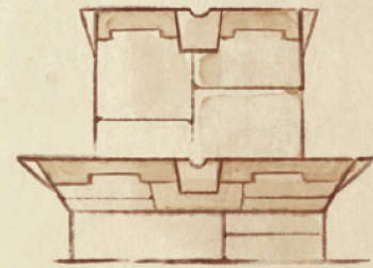
大花
小花



花蕊
花冠
花托



花蕊
花冠
花托
花柄
花茎
花根



花蕊
花冠
花托
花柄
花茎
花根



MANUAL
DE REGRAS



*Diz a lenda que há muito tempo, em uma noite sem estrelas,
o Jardineiro Real desmaiou de exaustão no meio do deserto.*

Ele chorou por horas – como poderia cultivar qualquer coisa nesta terra árida e inóspita? No entanto, uma de suas lágrimas infiltrou-se pelas areias para alcançar o outro mundo. A Deusa Ishtar, comovida com o desespero do homem, coletou suas lágrimas e as enviou de volta para a superfície, as transformando em uma fonte de água abundante e inesgotável. Eternamente agradecido, o Jardineiro jurou fazer seu melhor para criar o jardim mais magnífico já visto nestas terras...

COMPONENTES



4 Tabuleiros de Jogador



6 Tabuleiros de Terreno hexagonais



1 Tabuleiro de Relva



42 Peças de Vegetação (14 em cada formato, incluindo 12 Peças Básicas e 2 Peças Iniciais)



8 marcadores de Brotos (4 de 2 espaços e 4 de 1 espaço)



26 Cartas de Árvores



6 Peças de Vaso



20 Árvores



6 Fontes (3 roxas, 2 vermelhas, 1 branca)



114 Joias (50 roxas, 38 vermelhas, 26 brancas)



16 Assistentes (4 de cada cor)



1 Regador



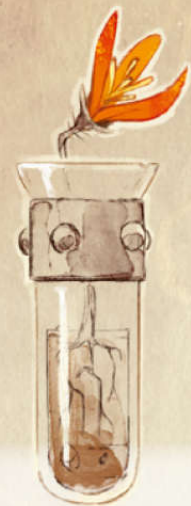
1 Bloco de Pontuação



1 folheto de guia de Habilidades e preparação

VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

O Rei lhe encarregou de uma missão difícil: criar maravilhosos jardins no meio do deserto para agradar sua Rainha. Você tem apenas algumas fontes à sua disposição: use-as para expandir áreas de vegetação, para florescer canteiros magníficos, e para plantar árvores majestosas. Absorva o conhecimento dos mestres para ganhar vantagem sobre seus oponentes, colecione o maior número de pontos de vitória, e se torne o Jardineiro Real!



ELEMENTOS DO JOGO

Veja o folheto separado (lado *Preparação*) para saber como preparar o jogo e encontrar mais informações sobre seu Tabuleiro de Jogador.

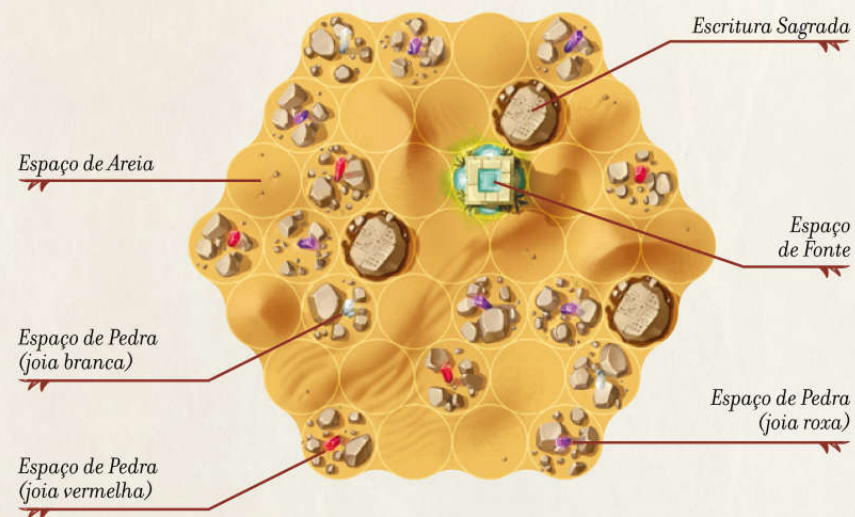
Tabuleiros de Jogador

Tabuleiros de Jogador apresentam as várias **Habilidades** que você pode aprender, as quais o permitem usar novas ações e marcar pontos de maneiras diferentes. Estas Habilidades se dividem em dois níveis. Todos os Tabuleiros de Jogador possuem uma indicação de Joia roxa para lembrá-los que todos os jogadores começam o jogo com uma Joia roxa. O Tabuleiro do Primeiro Jogador possui um indicador **1**.



Tabuleiros de Terreno

Estas 6 peças grandes e hexagonais lhe permitem criar a paisagem na qual você irá cultivar seus jardins. Cada uma delas possui um Espaço de Fonte. Nos demais espaços, muitos são feitos de areia, outros de pedras com joias, e outros possuem uma **escritura sagrada**.



Peças de Vegetação

Existem 3 formatos de peças de Vegetação, cada um com três espaços que podem ser ou **Espaços de Grama (verde claro)** ou **Espaços de Flores (verde escuro)** com 1 a 4 Flores. As 6 peças com bolhas de água (2 para cada um dos 3 formatos) são as **Peças Iniciais**.



Marcadores de Brotos

Os marcadores de Brotos podem ocupar um ou dois espaços. Eles mostram de 2 a 3 Flores.



Tabuleiro de Relva e Peças de Vaso

O Tabuleiro de Relva contém diversos elementos, incluindo os espaços próprios para as 6 Peças de Vaso. O centro do tabuleiro é reservado para os Assistentes e para os marcadores de Brotos.



As Peças de Vasos são colocadas aleatoriamente no Tabuleiro de Relva. Cada Vaso indica que tipo de Peça de Vegetação deverá ser colocada sobre ele.



Jóias

Jóias representam os recursos à sua disposição. **Algumas jóias são mais raras do que outras.** Jóias roxas são comuns, vermelhas são incomuns e brancas são raras. As jóias mais raras lhe permitirão comprar Árvores que lhe garantirão muitos Pontos de Vitória.



Regador

O Regador se move pelas Peças de Vegetação no Tabuleiro de Relva e indica qual peça está disponível durante o turno de cada jogador.



Árvores & Cartas de Árvore

Cada carta de Árvore ilustra uma Árvore específica. Para plantar uma Árvore, você deve gastar o número de jóias que aparece no canto superior esquerdo de sua carta. Cada Árvore que você plantar lhe garante Pontos de Vitória ao fim do jogo. Comprar uma carta de Árvore lhe permite plantar instantaneamente uma Árvore em um espaço de grama de uma Peça de Vegetação.



Custo em Jóias



Pontos de Vitória

Fontes

Fontes são colocadas em seus espaços durante a preparação do jogo e lhe ajudam a identificar estes espaços com mais facilidade. **Seu valor depende de sua cor:** uma Fonte branca marca mais pontos do que uma Fonte vermelha, que, por sua vez, marca mais pontos do que uma Fonte roxa.



Assistentes

Alguns dos Assistentes são colocados sobre o Tabuleiro de Relva durante a preparação, enquanto outros são colocados diretamente em frente aos jogadores. Eles podem ser jogados em Peças de Vegetação para **tomar controle** dos Canteiros.



Bloco de Pontuação

O Bloco de Pontuação lhe ajuda a contabilizar a pontuação de cada jogador ao fim do jogo para determinar o vencedor.



O JOGO

O jogo roda em sentido horário até atingir alguma condição de fim de jogo. Em seu turno, cada jogador faz as seguintes ações, em ordem:

- ➔ Escolha uma Peça de Vegetação
- ➔ Coloque uma Peça de Vegetação
- ➔ Colete Joias
- ➔ Ação Especial
- ➔ Plante uma Árvore



Assim que um jogador completar todos esses passos, o jogo continua com o jogador seguinte.

Escolha uma Peça de Vegetação

Em seu turno, você deve primeiro escolher uma Peça de Vegetação:

- ➔ Mova o Regador em sentido horário para o próxima Peça de Vegetação no Tabuleiro de Relva (ignorando Vasos vazios).
(Nota: No primeiro turno, o primeiro jogador coloca o Regador na pilha de Peças de Vegetação que preferir).
- ➔ Se você não quiser a peça no topo desta pilha, mova o Regador para a pilha desejada, gastando uma Joia para cada avanço extra do Regador.
- ➔ Pegue a Peça de Vegetação do topo da pilha na qual você colocou o Regador (sem virar a peça de baixo).
- ➔ Em seguida, revele a peça no topo da pilha em que o Regador estava anteriormente.

Então, siga para o passo **Coloque uma Peça de Vegetação**.

EXEMPLO



Em seu turno, o Regador está na pilha ao topo. Você quer a peça no canto inferior esquerdo, com 3 Flores. Para pegá-la, você deve gastar 2 Joias: seu 1º movimento não tem custo, o 2º vaso é ignorado pois está vazio, e você ainda tem dois movimentos a fazer para alcançar a peça que deseja.

CANTEIROS, JARDINS E FONTES

- ➔ Um Canteiro é um grupo contínuo de Espaços de Flores.
- ➔ Um Assistente colocado sobre um Canteiro **controla** aquele Canteiro, ou seja, ele controla todas as Flores visíveis daquele Canteiro. Um Canteiro pode receber 0 ou 1 Assistente, nunca mais do que isso.
- ➔ Controlar um Canteiro lhe permite marcar 1 Ponto de Vitória por cada Flor naquele Canteiro, ao fim do jogo.
- ➔ Um Jardim é um grupo contínuo de Peças de Vegetação. Ao menos uma dessas peças deve estar ligada a uma Fonte.
- ➔ Um Jardim pode estar ligado a apenas UMA Fonte, mas vários Jardins podem estar ligados à mesma Fonte.
- ➔ Um Jardim pode possuir diferentes Canteiros.
- ➔ Controlar uma Fonte lhe permite marcar Pontos de Vitória.
- ➔ O jogador que controlar **A MAIOR QUANTIDADE de Espaços de Flores** (independente do número de Flores) nos Canteiros dos Jardins ligados a uma Fonte, controla essa Fonte. Se houver um empate, todos os jogadores empatados controlam a Fonte.

EXEMPLO



Jardim

Canteiro

Neste exemplo, o Amarelo controla a Fonte roxa à direita. Ele tem 4 Espaços de Flores contra 1 do Azul.

Coloque uma Peça de Vegetação

Adicione as Peças de Vegetação escolhidas a qualquer Tabuleiro de Terreno, de acordo com as seguintes regras:

- A Peça pode cobrir **apenas** espaços de Areia e/ou Pedra. **Nunca** cubra uma Fonte, Escritura Sagrada ou outra Peça de Vegetação.
- Ao menos um espaço desta peça deve ser adjacente a uma Fonte ou a qualquer outra Peça de Vegetação colocada anteriormente.
- **Você não pode colocar uma Peça conectando Jardins diferentes ligados a Fontes diferentes.**
- **Você não pode colocar uma Peça que force dois ou mais Assistentes a ficarem no mesmo Canteiro (mesmo se pertencerem ao mesmo Jogador).**

Então, siga para o passo **Colete Joias**.

EXEMPLO



As Peças de Vegetação **A** e **B** não podem ser colocadas sobre os espaços vermelhos, pois iriam conectar dois Jardins, criando um caminho verde entre as duas Fontes roxas.

A Peça de Vegetação **A** não pode ser colocada sobre o espaço amarelo, pois isso faria com que dois Assistentes estivessem sobre o mesmo Canteiro.

A Peça de Vegetação **B** **pode** ser colocada sobre o espaço amarelo apenas se cobri-lo com um Espaço de Grama. Isso garantirá que cada Assistente será mantido em seu próprio Canteiro.

Colete Joias

Ao colocar uma Peça de Vegetação, colete todas as Joias nos espaços correspondentes que você cobrir, e as coloque à sua frente, em seu estoque. Às vezes você não irá coletar nenhuma Joia ao colocar uma Peça (se ela não cobrir espaços de Pedra com Joias).

Então, siga para o passo **Ação Especial**.

EXEMPLO



Ao colocar a Peça de Vegetação aqui, você irá coletar uma Joia branca e uma Joia roxa.



Ação Especial

Este passo não acontece rotineiramente a cada turno, apenas se a Peça que você escolher contiver um dos **3 ícones seguintes**. Você pode escolher não usar essa Ação Especial, mas você não pode guardá-la para depois.



Ícone de Assistente: se a Peça que você acabou de colocar possuir um ícone de Assistente, e se você tiver ao menos 1 Assistente à sua frente, **você pode colocar imediatamente um Assistente sobre essa Peça** para realizar essa ação.

Lembrete! Você não pode posicionar seu Assistente se já existir um outro Assistente no mesmo Canteiro.



Ícone de Habilidade: se a Peça que você acabou de colocar possuir um ícone de Habilidade, **você pode desbloquear uma Habilidade** em seu Tabuleiro de Jogador. Para fazê-lo, pegue 2 Joias do seu estoque (independente da cor, iguais ou diferentes) e as coloque sobre qualquer Habilidade livre de sua escolha. Se quiser colocar suas Joias no nível superior do seu tabuleiro, você primeiro precisa completar as Habilidades do nível inferior (em um turno anterior). Qualquer Joia colocada em seu tabuleiro não pode mais ser removida ou deslocada para outro espaço.

Você pode desbloquear apenas uma Habilidade por turno. Cada Habilidade pode ser desbloqueada apenas uma vez.

Nota: veja o folheto (lado *Lista de Habilidades*) para os detalhes relativos a cada Habilidade.



Coringa: se a Peça que você acabou de colocar possuir um ícone Coringa, você pode usá-lo como um Ícone de Assistente ou um Ícone de Habilidade e ativá-la imediatamente (veja acima).

Então, siga para o passo **Plante uma Árvore**.

Plante uma Árvore

Você pode plantar Árvores a cada turno, de acordo com os seguintes passos:

- Escolha **qualquer Carta de Árvore** entre as cinco disponíveis, próximas ao baralho de compra (ou a Carta de Árvore reservada, com a Habilidade 1).
- Confira o custo da carta e gaste a **quantidade necessária de Joias** do seu estoque. Você não pode comprar uma carta se não puder pagar por ela.
- Coloque a carta à sua frente, **virada para baixo**.
- Pegue o marcador de Árvore que estava sobre a carta e o coloque **sobre qualquer Espaço de Grama livre**.

Repita os passos para plantar outra Árvore, se você quiser e puder pagar por isso.

- **Revele quantas cartas de Árvore forem necessárias** para preencher espaços vazios e coloque uma Árvore sobre cada uma delas.

Então, seu turno termina. O jogador à sua esquerda começa seu turno (Escolha uma Peça de Vegetação, etc.)

EXEMPLO

Para plantar esta Árvore, você gasta 2 Joias vermelhas e 1 Joia branca de seu estoque e coloca a carta à sua frente, virada para baixo. Você decide plantar a Árvore neste Espaço de Grama livre. Então, você revela a primeira carta do baralho de compra.

Créditos

Autores: Bruno Cathala & Evan Singh
Ilustrações: Biboun
Coordenação de Projeto: Ludovic Papais
Design Gráfico: Frédéric Derlon
Edição: Xavier Tavernier • Tradução: Antoine Prono
Revisão: Stephen Vargo

Créditos da Versão Brasileira

Edição: Antonio Sá
Tradução: Luisa Kühner
Diagramação: Luisa Kühner
Revisão: Flávia Najar


WWW.BUROBRASIL.COM


FIM DE JOGO


Assim que duas pilhas de Peças de Vegetação estiverem vazias, o fim de jogo é acionado. Complete a rodada, de modo que cada jogador jogue o mesmo número total de turnos. Então, prossiga para a Pontuação Final.


PONTUAÇÃO FINAL


Ao fim do jogo, contabilize seus pontos da seguinte maneira:


 Se você possuir uma Carta de Árvore reservada que você não pôde plantar, a descarte. Então, revele as cartas de Árvore à sua frente e some seus pontos.

 Marque **1 Ponto de Vitória** para cada Flor visível em Canteiros controlados por seus Assistentes.

 Marque **4 Pontos de Vitória** para cada Fonte roxa que você controla.

 Marque **6 Pontos de Vitória** para cada Fonte vermelha que você controla.







 Marque **8 Pontos de Vitória** se você controla a Fonte branca.

 Marque pontos de acordo com suas **Habilidades desbloqueadas** (nível superior). Confira as Habilidades no panfleto (lado *Lista de Habilidades*).

Use o Bloco de Pontuação para contabilizar os Pontos de Vitória de cada jogador. O jogador com mais Pontos de Vitória vence o jogo.






EXEMPLO

Neste exemplo, o Amarelo marca:

-  19 (11+8) Pontos de Vitória por Árvores plantadas.
-  8 Pontos de Vitória por Flores em Canteiros controlados.
-  4 Pontos de Vitória por sua Fonte roxa (5 Espaços de Flores contra 2 do Azul).
-  7 Pontos de Vitória pela Habilidade **B**.
-  9 Pontos de Vitória pela Habilidade **C**.
-  14 Pontos de Vitória pela Habilidade **E**.

 **Total: 61 Pontos de Vitória**

O Azul marca:

-  19 (8+7+4) Pontos de Vitória por Árvores plantadas.
-  14 Pontos de Vitória por Flores em Canteiros controlados.
-  4 Pontos de Vitória por sua Fonte roxa (6 Espaços de Flores contra 0 do Amarelo).
-  8 Pontos de Vitória pela Habilidade **A**.
-  6 Pontos de Vitória pela Habilidade **D**.

 **Total: 51 Pontos de Vitória**

Nota: As duas outras Fontes não são controladas por ninguém, então não garantem Pontos de Vitória.

Jogador Amarelo



Jogador Azul

