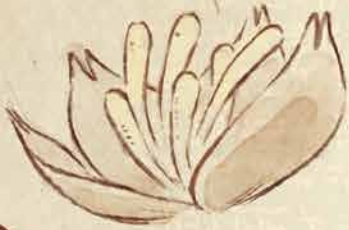


ISHTAR™

Les Jardins de Babylone

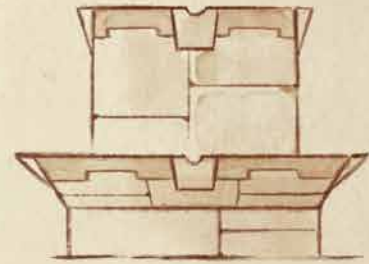


大花
木蘭



花
木
蘭
大
花
木
蘭
大
花
木
蘭
大
花
木
蘭

合
平
木
蘭
大
花
木
蘭



大
花
木
蘭
大
花
木
蘭
大
花
木
蘭

LIVRET
DE RÈGLES



La légende raconte qu'une nuit, le jardinier de la Reine tomba d'épuisement dans le désert. À bout de forces, il pleura de longues heures durant. Quels que fussent ses efforts, il lui était impossible de faire pousser la moindre fleur en ces terres arides ! L'une de ses larmes, pourtant, traversa le sable et atteignit l'autre monde. Elle fut délicatement recueillie par la déesse Ishtar, qui en fut émue. D'un souffle, Ishtar renvoya la goutte d'eau en direction de la surface, où elle jaillit alors en une inépuisable fontaine. Éternellement reconnaissant, le jardinier jura alors de tout mettre en œuvre pour créer les plus magnifiques des jardins...

MATÉRIEL



4 plateaux Joueur



6 plateaux Terrain



1 plateau Tapis



42 tuiles Végétation
(14 de chaque forme, dont 12 basiques et 2 de départ)



8 jetons Floraison
(4 jetons doubles et 4 jetons simples)



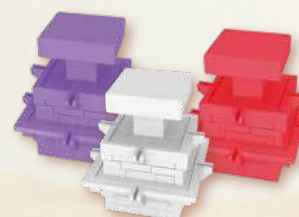
26 cartes Arbre



6 tuiles Coupelle



20 pions Arbre



6 figurines Fontaine
(3 violettes, 2 rouges et 1 blanche)



114 Gemmes
(50 violettes, 38 rouges et 26 blanches)



16 pions Assistant
(4 dans chaque couleur)



1 pion Arrosoir



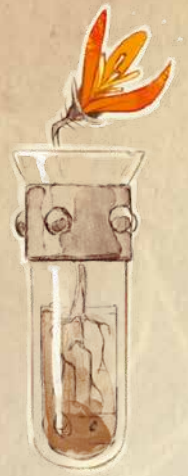
50 feuilles de score



1 feuillet de mise en place
et de guide des Maîtrises

APERÇU ET BUT DU JEU

La déesse Ishtar vous a fait un incroyable présent : de l'eau dans le désert ! À vous de lui rendre hommage en créant de sublimes jardins. Utilisez les fontaines, irriguez la terre et développez les zones de végétation. Créez de magnifiques parterres de fleurs, plantez des arbres majestueux ! Profitez des savoirs des maîtres pour prendre l'avantage sur vos concurrents et cumulez le plus grand nombre de points de victoire afin de devenir le Grand Jardinier Royal.



ÉLÉMENTS DE JEU

Plateaux Joueur

Les plateaux Joueur présentent les différentes Maîtrises que vous pouvez apprendre, vous permettant ainsi de **réaliser de nouvelles actions et de marquer des points de diverses manières**. Ces Maîtrises sont réparties sur deux lignes.

Une petite iconographie en bas à gauche rappelle que chacun commence la partie avec une Gemme violette en stock, et indique qui est le premier joueur **1**.



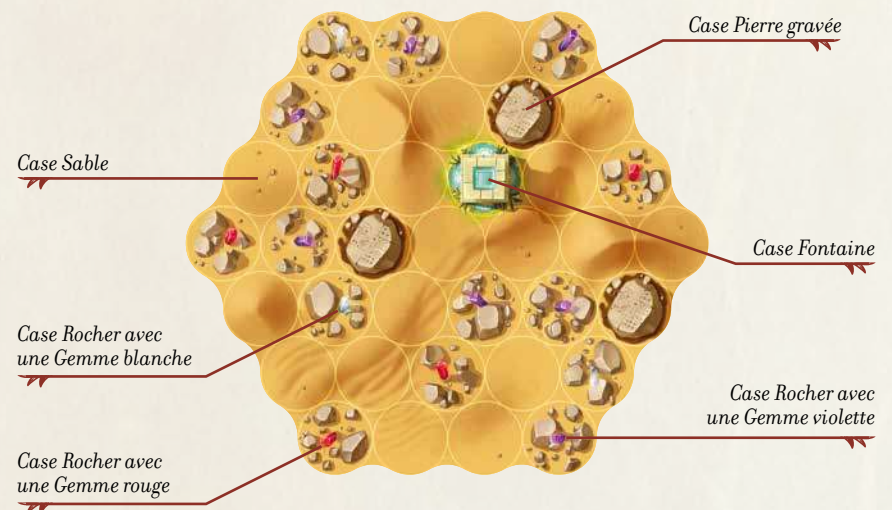
Tuiles Végétation

Les tuiles Végétation sont toutes composées de 3 cases, et existent sous 3 formes différentes. 2 types de cases peuvent y apparaître : les cases **Herbe**, d'un **vert clair**, et les cases **Fleur**, d'un **vert foncé**, montrant entre 1 et 4 Fleurs. Des bulles d'eau sont présentes sur 6 tuiles, soit 2 dans chacune des trois formes. Ce sont les tuiles de départ.



Plateaux Terrain

Ces 6 grands plateaux permettent de créer le paysage sur lequel vont se développer les jardins. On y trouve toujours une case **Fontaine**. De nombreuses cases sont faites de **sable**, et d'autres de **rochers** renfermant des **Gemmes**. Des **Pierres gravées** apparaissent sur le dernier type de cases.



Jetons Floraison

Les jetons Floraison ont une taille d'une case (avec 3 fleurs) ou de deux cases (avec 2 fleurs).



Plateau Tapis et tuiles Coupelle

Le plateau Tapis accueille différents éléments de jeu. 6 emplacements **permettent d'accueillir les 6 tuiles Coupelle**. Au centre, des espaces sont réservés pour y placer les pions Assistant ainsi que les jetons Floraison.



Les tuiles Coupelle sont placées aléatoirement sur le plateau Tapis. Elles **indiquent quelles formes de tuiles Végétation** les recouvrent lors de la mise en place.



Gemmes

Les Gemmes indiquent les ressources dont vous disposez. Elles **n'ont pas toute la même rareté**. Les violettes sont plus courantes que les rouges, qui sont plus courantes que les blanches. Plus elles sont rares, plus elles **permettent d'acheter des Arbres**. Ces derniers rapportent des Points de victoire.



Pion Arrosoir

Le pion Arrosoir se déplace **de tuile Végétation en tuile Végétation** sur le plateau Tapis, indiquant ainsi quelle tuile est accessible au joueur dont c'est le tour.



Cartes et pions Arbre

Chacune de ces cartes représente un Arbre différent. Elles comportent **un coût en Gemmes** situé en haut à gauche, pour pouvoir le planter, ainsi que le nombre de **Points de victoire**, en haut à droite, qu'il rapporte en fin de partie à celui qui l'a planté. Les pions Arbre se posent sur une case herbe d'une tuile Végétation lors de l'achat des cartes Arbre.



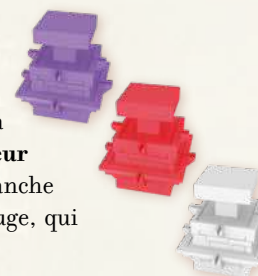
Coût en Gemmes



Points de victoire

Figurines Fontaine

Les figurines Fontaine se placent sur leur case lors de la mise en place et permettent de les mettre en évidence. **Leur couleur rend compte de leur valeur** : une Fontaine blanche rapporte plus de Points de victoire qu'une Fontaine rouge, qui rapporte plus de Points qu'une Fontaine violette.



Pions Assistant

Les pions Assistant sont placés en partie devant les joueurs et en partie sur le plateau Tapis lors de la mise en place. Ils peuvent être joués sur les tuiles Végétation pour **prendre le contrôle des Parterres de Fleurs**.



Feuilles de score

Ces feuilles permettent de noter le **score de chaque joueur** à la fin de la partie pour connaître le vainqueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Utilisez le feuillet pour mettre en place le jeu. Lors d'une partie d'Ishtar, les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée. Lors de son tour, un joueur va effectuer, dans l'ordre, l'ensemble des étapes suivantes :

- ➔ Sélection d'une tuile **Végétation**
- ➔ Placement de la tuile **Végétation**
- ➔ Collecte de **Gemmes**
- ➔ **Action spéciale**
- ➔ **Plantation d'un Arbre**



Une fois toutes ces étapes effectuées, c'est au tour du joueur suivant.

Sélection d'une tuile **Végétation**

Lors de votre tour, vous devez sélectionner une tuile **Végétation** :

- ➔ Déplacez le pion Arrosoir en sens horaire jusqu'à la prochaine tuile **Végétation**. (Note : Lors de son 1^{er} tour, le 1^{er} joueur place simplement l'Arrosoir sur la pile de son choix.)
- ➔ Si la tuile du dessus de cette pile ne vous convient pas, avancez l'Arrosoir jusqu'à la pile de votre choix, en dépensant une Gemme de votre choix pour chaque mouvement supplémentaire.
- ➔ Prenez la tuile **Végétation** du dessus de la pile sur laquelle s'est arrêté l'Arrosoir.
- ➔ Révélez la première tuile **Végétation** du dessus de la pile d'où est parti l'Arrosoir.

Passez ensuite à **Placement de la tuile **Végétation****.

EXEMPLE



Au début de votre tour, le pion Arrosoir se trouve sur la tuile du haut. Vous souhaitez prendre la tuile avec trois Fleurs, en bas à gauche. Pour cela, vous devez dépenser 2 Gemmes : l'arrosoir doit donc avancer de 3 piles. Le 1^{er} mouvement est automatique et gratuit. Le suivant coûte une gemme (on saute les piles vides). Le suivant coûte à nouveau une Gemme.

PARTERRE DE FLEURS, JARDIN ET FONTAINE

- ➔ Un Parterre de Fleurs est un groupe de cases Fleur contiguës.
- ➔ Un Assistant placé dans un Parterre de Fleurs contrôle ce Parterre de Fleurs, et donc les Fleurs visibles dans ce Parterre. Il peut y avoir 0 ou 1 Assistant par Parterre, mais jamais plus.
- ➔ Contrôler un Parterre de Fleurs rapporte 1 Point de victoire par Fleur présente dans ce Parterre en fin de partie.
- ➔ Un Jardin est un groupe de tuiles **Végétation** contiguës dont l'une au moins est connectée à une Fontaine.
- ➔ Un Jardin ne peut être connecté qu'à UNE SEULE Fontaine, mais plusieurs Jardins peuvent être connectés à une même Fontaine.
- ➔ Un Jardin peut contenir plusieurs Parterres de Fleurs distincts.
- ➔ Contrôler une Fontaine rapporte des Points de victoire.
- ➔ Pour contrôler une Fontaine, vous devez être le joueur contrôlant **le plus de CASES Fleur dans les Parterres des Jardins de cette Fontaine** (sans prendre en compte le nombre de Fleurs). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, considérez que tous ces joueurs contrôlent la Fontaine.

EXEMPLE



Jardin
 Parterre de Fleurs

Dans cet exemple, le joueur jaune contrôle la Fontaine violette de droite car il y a 4 cases dans son Parterre de Fleurs contre 1 case pour le joueur bleu.

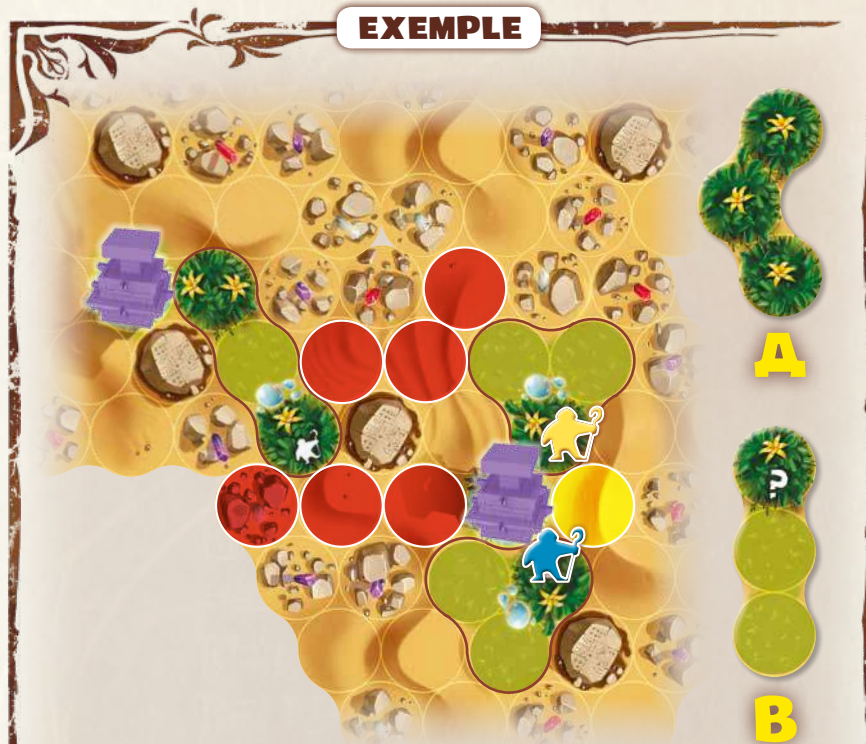
Placement de la tuile Végétation

Ajoutez la tuile Végétation sélectionnée sur les plateaux Terrain, en respectant les règles de pose suivantes :

- La tuile doit recouvrir uniquement des cases Sable et/ou Rocher. Elle ne peut pas recouvrir de cases Fontaine ou Pierre gravée, ni être superposée à d'autres tuiles Végétation.
- Au moins une case de cette tuile doit être adjacente à une case Fontaine ou à une ou plusieurs tuiles Végétation déjà placées.
- **IL EST INTERDIT de placer une tuile qui connecterait des Jardins de Fontaines différentes.**
- **IL EST INTERDIT de placer une tuile qui regrouperait plusieurs Assistants dans un même Parterre de Fleurs, même si ces Assistants appartiennent au même joueur (voir page suivante).**

Passez ensuite à **Collecte de Gemmes**.

EXEMPLE



Les tuiles Végétation **A** et **B** ne peuvent pas être placées sur les cases rouges, car elles relieraient deux Jardins : elles créeraient un "chemin de tuile" entre les 2 Fontaines violettes.

La tuile Végétation **A** ne peut pas être placée sur l'emplacement jaune, car elle regrouperait 2 pions Assistant dans le même Parterre de Fleurs.

La tuile Végétation **B** peut être placée sur l'emplacement jaune, à condition qu'une case d'Herbe la recouvre. De cette manière, les 2 pions Assistant sont bien dans deux Parterres distincts.

Collecte de Gemmes

Lorsque vous placez une tuile Végétation, récupérez les Gemmes présentes sur les cases que vous venez de recouvrir, et placez-les devant vous, à côté du plateau, visibles par tous. Elles vous appartiennent. Il se peut que vous ne collectiez aucune Gemme ce tour-ci.

Passez ensuite à **Action spéciale**.

EXEMPLE



Vous placez la tuile Végétation ici, collectant ainsi une Gemme blanche et une Gemme violette.



Action spéciale

Cette étape ne se produit pas automatiquement à chaque tour, mais seulement si la tuile que vous avez sélectionnée présente l'un des 3 symboles ci-dessous. Vous pouvez renoncer à cette Action spéciale, mais vous ne pouvez jamais la reporter.



Si le symbole Assistant est présent sur la tuile que vous venez de placer et que vous avez au moins 1 pion Assistant devant vous, **vous pouvez placer immédiatement un pion sur cette tuile**, de sorte à recouvrir ce symbole.

Attention ! Si un autre pion Assistant est déjà présent dans ce Parterre de Fleurs, vous ne pouvez pas placer votre Assistant.



Si le symbole Maître est présent sur la tuile que vous venez de placer, **vous pouvez débloquent une Maîtrise** de votre plateau Joueur. Pour cela, prenez immédiatement deux Gemmes en votre possession (leur couleur n'a pas d'importance, elles peuvent être identiques ou différentes), et placez-les sur la Maîtrise libre de votre choix. Pour pouvoir placer vos Gemmes sur une Maîtrise de la ligne supérieure, vous devez d'abord avoir placé deux Gemmes sur la Maîtrise située juste en dessous lors d'un tour antérieur. Les Gemmes placées sur votre plateau Joueur ne peuvent pas être retirées ou déplacées. Les effets des différentes Maîtrises sont décrits sur le feuillet (côté guide des Maîtrises).

Vous ne pouvez débloquent qu'une Maîtrise par tour au maximum. Vous ne pouvez les utiliser qu'une fois par partie.

Elles sont décrites sur le feuillet (côté guide des Maîtrises).



Si le symbole Joker est présent sur la tuile que vous venez de placer, **vous pouvez immédiatement considérer ce symbole comme étant un symbole Assistant ou un symbole Maître, au choix.**

Passez ensuite à **Plantation d'un Arbre**.

Plantation d'un Arbre

Vous pouvez planter plusieurs Arbres par tour. Pour planter un Arbre, suivez les actions suivantes dans l'ordre :

- Choisissez **n'importe quelle carte Arbre** parmi les 5 disponibles à côté de la pioche (ou la carte réservée, voir Maîtrise ①).
- Dépensez, en les remettant dans le stock, les **Gemmes indiquées** dans la zone de coût de cette carte. Vous ne pouvez pas prendre une carte que vous ne pouvez pas payer entièrement.
- Placez cette carte **devant vous face cachée**.
- Placez le pion Arbre de la carte récupérée sur **une case Herbe libre** de votre choix.

Vous pouvez répéter ces actions et acheter d'autres Arbres si vous voulez.

- **Révélez autant de cartes Arbres** de la pioche que d'emplacements ainsi libérés par les achats ci-dessus et placez des pions Arbres dessus (à la fin d'un tour, il doit toujours y avoir 5 cartes Arbres disponibles).

C'est ensuite au tour du joueur situé à votre gauche.

EXEMPLE


Vous souhaitez planter cet Arbre. Vous remettez dans le stock 2 Gemmes rouges et 1 Gemme blanche, et placez la carte devant vous face cachée. Vous décidez de placer le pion Arbre sur cette case Herbe libre. Vous révélez ensuite la première carte de la pioche.


FIN DE LA PARTIE


Dès que deux piles de tuiles **Végétation** sont vides, la fin de la partie est déclenchée.
Terminez le tour en cours de sorte que les joueurs aient joué exactement le même nombre de fois.
Passez ensuite au **Décompte des Points de victoire**.


DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE


Lorsque la partie prend fin, chaque joueur fait le compte de ses Points de victoire selon les éléments suivants :


 S'il vous reste devant vous un arbre réservé que vous n'avez pas pu faire pousser, défaussez la carte. Puis révélez les cartes Arbre placées devant vous face cachée, et faites la somme de leurs points

 Marquez **1 Point** pour chaque Fleur visible dans chaque Parterre de Fleurs que vous contrôlez avec un de vos Assistants.

 Marquez **4 Points** pour chaque Fontaine violette que vous contrôlez.

 Marquez **6 Points** pour chaque Fontaine rouge que vous contrôlez.







 Marquez **8 Points** si vous contrôlez la Fontaine blanche.

 Marquez des Points selon les **Maîtrises de la ligne supérieure** que vous avez débloquentes. Les Maîtrises sont décrites sur le feuillet (côté guide des Maîtrises).

Faites la somme des Points de victoire de chaque joueur en les notant sur la feuille de score. Le **joueur avec le plus de Points de victoire remporte la partie**.






EXEMPLE

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur jaune marque les Points suivants :

-  19 (11+8) Points de victoire pour les Arbres plantés.
-  8 Points de victoire pour les Fleurs présentes dans le Parterre qu'il contrôle.
-  4 Points de victoire parce qu'il contrôle la Fontaine violette en bas (5 cases Fleur pour le joueur jaune, et 2 pour le joueur bleu).
-  7 Points de victoire grâce à la Maîtrise **B**.
-  9 Points de victoire grâce à la Maîtrise **C**.
-  14 Points de victoire grâce à la Maîtrise **E**.

➤ **Total : 61 Points de Victoire**

Le joueur bleu marque les Points suivants :

-  19 (8+7+4) Points de victoire pour les Arbres plantés.
-  14 Points de victoire pour les Fleurs présentes dans les Parterres qu'il contrôle.
-  4 Points de victoire parce qu'il contrôle la Fontaine violette en haut (6 cases Fleur pour le joueur bleu, et 0 pour le joueur jaune).
-  8 Points de victoire grâce à la Maîtrise **A**.
-  6 Points de victoire grâce à la Maîtrise **D**.

➤ **Total : 51 Points de Victoire**

Remarque : aucun joueur ne marque de Points de victoire grâce aux deux autres Fontaines, car elles ne sont contrôlées par personne.

Joueur jaune



Joueur bleu

