

Die Hängenden Gärten

Din Li



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 64 Baukarten, davon 4 Startkarten
- 49 Punkttafeln
- 20 Tempel aus Holz in 4 Farben
- 1 Startspielerblume

Spielidee

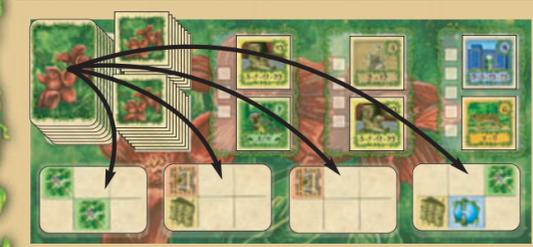
Die Spieler sind Landschaftsarchitekten, die im Auftrag des Königs Entwürfe für die hängenden Gärten anlegen sollen. Dafür bekommen sie Baukarten, die sie vor sich auslegen, um den schönsten Garten zu errichten. Für gelungene Anlagen erhalten die Spieler Punkttafeln, die jeder vor sich sammelt. Wer am Schluss die besten Kombinationen von Punkttafeln gesammelt hat, wird Architekt des Königs und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Von den 64 Baukarten werden die 4 Startkarten aussortiert. Jeder Spieler bekommt eine davon und legt diese vor sich ab. Bei weniger als 4 Spielern kommen die übrigen Startkarten in die Schachtel zurück.
- Die restlichen 60 Baukarten werden gut gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan abgelegt.
- Die 49 Punkttafeln werden gut gemischt und verdeckt in 2 etwa gleich hohen Stapeln auf die beiden dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplan gelegt.
- Davon werden 6 Tafeln offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
- Jeder Spieler bekommt 5 Tempel einer Farbe.
- Der jüngste Spieler bekommt die Startspielerblume und beginnt das Spiel.



Ablauf einer Spielrunde



Zu Beginn jeder Runde wird vom Stapel der Baukarten eine Anzahl Karten gezogen und offen auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt.

Anzahl Spieler	Anzahl Karten
4 Spieler	4 Karten
3 Spieler	3 Karten
2 Spieler	4 Karten

Der Startspieler beginnt das Spiel und führt seinen Zug durch. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Wer jeder einmal an der Reihe (bzw. 2 mal abwechselnd bei 2 Spielern), ist die Runde zu Ende und die Startspielerblume wird an den linken Nachbarn weitergegeben. Bis Spielende verlaufen alle Runden in dieser Weise.

Die Hängenden Gärten

Autor: Din Li
Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 45 Minuten

Gartenbau

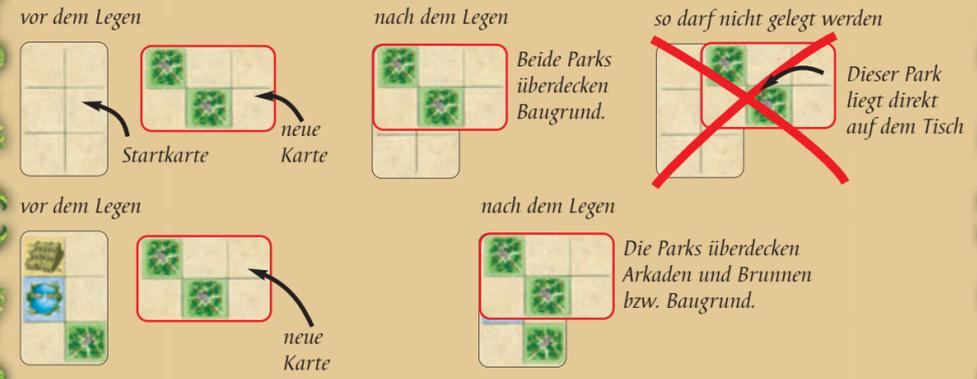
Wer an der Reihe ist, muss sich eine der offen ausliegenden Baukarten nehmen und diese sofort in seiner Kartenauslage vor sich ablegen. Jede Karte besteht aus 6 Quadraten. Jedes Quadrat zeigt entweder Baugrund oder eines der 4 Motive.



Beim Anlegen der Karte gelten folgende Regeln:

- **Motive** müssen **immer** so gelegt werden, dass entweder **Baugrund** oder **andere Motive überdeckt** werden.
- Sie dürfen **nicht** so gelegt werden, dass ein Motiv **direkt auf dem Tisch** liegt.
- **Baugrund** darf **beliebig** angelegt werden. Er darf auf anderen Baugrund oder auf Motive oder auch direkt auf den Tisch gelegt werden. Er sollte sogar möglichst direkt auf den Tisch gelegt werden, um dem Spieler mehr Möglichkeiten für das weitere Auslegen von Motiven zu geben.
- Die Motive sollte der Spieler möglichst so bauen, dass viele gleiche Motive nebeneinander liegen, um auf diese Weise große Anlagen zu errichten.

Beispiele: (Neu gelegte Karten und Tempel sind in allen folgenden Beispielen rot umrandet.)



Beispiel für die ersten 3 Runden eines Spielers:



Anlagen – Tempel – Punkttafeln

Hat ein Spieler mit der neuen Karte eine Anlage von mindestens 3 nebeneinander liegenden Motiven gebildet (nur waagrecht oder senkrecht), so kann er einen seiner Tempel darauf setzen und anschließend eine Punkttafel nehmen. Deren Punkte – und nur diese – bestimmen am Ende des Spiels den Sieger. (Genaue Erklärung der Punkttafeln, siehe Seite 5). Dabei gelten folgende Regeln:

Hat der Spieler mit der neuen Karte eine Anlage von **3 gleichen Motiven** gebildet, so kann er einen Tempel setzen und darf sich dann **eine** der **2 Punktetafeln aus der 1. Reihe vom Spielplan** nehmen.



Hat der Spieler mit der neuen Karte eine Anlage von **4 gleichen Motiven** gebildet, so kann er einen Tempel setzen und darf sich dann **eine** der **4 Punktetafeln aus den ersten beiden Reihen vom Spielplan** nehmen.



Hat der Spieler mit der neuen Karte eine Anlage von **5 oder mehr gleichen Motiven** gebildet, so kann er einen Tempel setzen und darf sich dann **eine** der **6 Punktetafeln vom gesamten Spielplan** nehmen.



(Wir nehmen hier an, dass der Spieler zuvor auf die 4er-Paranlage **keinen** Tempel gesetzt hat. Auf jeder Anlage darf nur 1 Tempel stehen, siehe unten: „Weitere wichtige Regeln“, Punkt 5.)

Zusätzlicher Vorteil bei größeren Anlagen:

Hat der Spieler mit der gerade gelegten Karte **6 oder mehr gleiche Motive** nebeneinander gebildet, so darf er zuerst 1 Punktetafel von einem verdeckten Stapel nehmen. Er sieht sich diese Tafel an und legt sie verdeckt zu seinen übrigen gesammelten Tafeln. Dann darf er sich eine der 6 Punktetafeln vom Spielplan nehmen, wie zuvor beschrieben.

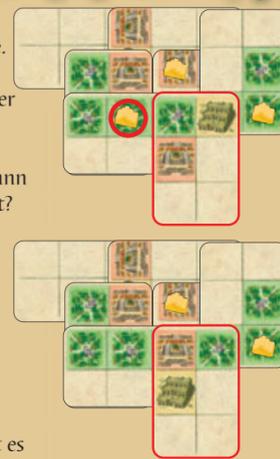


Weitere wichtige Regeln:

- Jeder Spieler sammelt seine Punktetafeln verdeckt vor sich.
- Nachdem eine offene Punktetafel vom Spielplan genommen wurde, zieht der Spieler sofort eine neue vom Stapel und legt sie auf den frei gewordenen Platz.
- Ein Tempel darf nur dann gesetzt werden, wenn 1 oder mehrere Teile der Anlage durch die neu gelegte Karte hinzu gekommen sind.
- Pro Runde kann 1 Spieler nur 1 Tempel bauen.
- In jeder Anlage darf nur 1 Tempel stehen.
- Ein Tempel kann nicht durch eine Karte überbaut werden.
- Einen Tempel zu setzen (ab einer 3er-Anlage, wie beschrieben) ist immer freiwillig. Setzt ein Spieler aber einen Tempel, so **muss** er eine Punktetafel nehmen. (Ein Spieler kann und wird auf das Setzen des Tempels verzichten, wenn er hofft, in einer späteren Runde eine größere Anlage zu bauen.)
- Sollte in ganz seltenen Fällen ein Spieler keine Karte anlegen können, muss er eine der Karten in die Schachtel zurück legen, anstatt sie in seine Auslage einzubauen.

Trennung von Anlagen

Der Spieler trennt mit der neu gelegten Karte die bestehende 7er-Paranlage. Damit ist links eine neue 4er-Paranlage entstanden. Er setzt einen Tempel (der neue 4er-Park hat noch keinen) und nimmt sich eine Punktetafel aus der 1. oder aus der 2. Reihe vom Spielplan.



Trennt der Spieler die 7er-Paranlage durch die Karte im unteren Beispiel, kann er keinen Tempel setzen und damit keine Punktetafel nehmen. Warum nicht? Die 3er-Paranlage rechts hat bereits einen Tempel, genauso die 4er-Terrassenanlage (siehe „Weitere wichtige Regeln“, Seite 4, Punkt 5). Zur 3er-Paranlage links ist kein neuer Teil hinzugekommen (siehe „Weitere wichtige Regeln“, Seite 4, Punkt 3).

Tempel versetzen

Hat ein Spieler alle 5 Tempel eingesetzt und dürfte er danach wieder einen Tempel setzen, so muss er einen seiner 5 Tempel versetzen. Er muss immer denjenigen Tempel versetzen, der auf der gerade kleinsten Anlage steht. Gibt es mehrere kleinste Anlagen, darf er unter diesen Tempeln frei wählen.

Spielende und Wertung

- Das Spiel endet, nachdem alle Bauarten verbaut wurden.
 - In sehr seltenen Fällen können die Punktetafeln ausgehen, ehe alle Bauarten verbaut wurden. Dann wird diese Runde noch zu Ende gespielt. Alle Spieler, die eine Punktetafel bekommen würden, aber keine mehr vorfinden, zählen 5 Punkte zu ihrer Wertung hinzu.
- Nun erfolgt die Wertung der Punktetafeln. Dazu decken alle Spieler ihre gesammelten Punktetafeln auf.

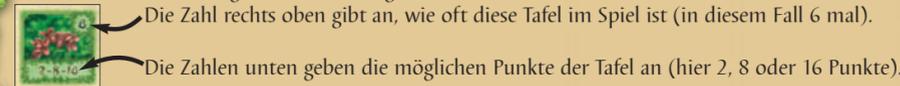
Die Punktetafeln

Die 49 Punktetafeln teilen sich in **44 Serientafeln** und **5 Personentafeln** auf.

Die 44 Serientafeln in 7 Sorten



Alle Serientafeln sind folgendermaßen aufgebaut:



Wertung der Serientafeln

Die Punkte der Serientafeln steigen mit der Anzahl **gleicher** Tafeln, die ein Spieler gesammelt hat. Die erste Zahl gibt die Punkte einer einzelnen Tafel an, die zweite Zahl gibt die gesamten Punkte zweier gleicher Tafeln an usw. Ist die auf der Karte angegebene höchste Punktzahl erreicht, ist eine Serie komplett. Hat ein Spieler mehr als eine Serie einer Sorte gesammelt, so beginnt die Zählung der Punkte von vorne.

Beispiele:

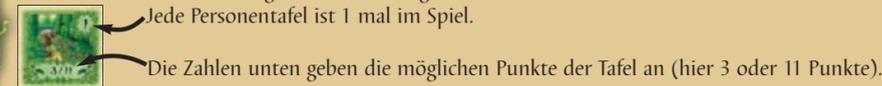


Die 5 Personentafeln

Zu 5 der 7 Sorten gibt es Personen. Zu den Tigern gibt es den Tierbändiger, zu den Denkmälern den Bildhauer, zu den Gärten den Gärtner, zu den Kelchen den Priester, zu den Toren den Wächter.



Alle Personentafeln sind folgendermaßen aufgebaut:



Wertung der Personentafeln

Jede Person (mit Ausnahme des Wächters) zählt 3 Punkte, wenn ein Spieler sie alleine oder zusammen mit **einzelnen Tafeln** der entsprechenden Sorte hat. Zusammen mit **mindestens einer Serie** der entsprechenden Sorte ist sie die Zahl hinter dem Schrägstrich wert.

Beispiel: Gärtner mit 1 Garten



Der Gärtner zählt 3 Punkte, der einzelne Garten 2 Punkte, zusammen erhält der Spieler also 5 Punkte.

Beispiel: Gärtner mit mindestens 1 Serie



Der Gärtner zählt 11 Punkte, die 4 Gärten 18 Punkte, zusammen erhält der Spieler also 29 Punkte.

Wertung der Wächter und der Tore

Der Wächter stellt eine Ausnahme unter den Personentafeln dar. Er gibt nur zusammen mit Toren Punkte. Jedes Tor zählt dann 3 Punkte, zusätzlich zu den normalen Punkten, die die Tore ergeben. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler eine Tor-Serie komplett hat oder nicht.

Beispiele:



2 Tore zählen 6 Punkte für den Wächter (2 Tore x 3 Punkte) plus 5 Punkte für die Serie.



5 Tore zählen 15 Punkte für den Wächter (5 Tore x 3 Punkte) plus 25 Punkte für die Serie, das einzelne Tor zählt 0 Punkte.

Der Spieler, der mit allen seinen Punktetafeln die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der größeren Anzahl gesammelter Tafeln.

– Das Spiel wurde komplett in Deutschland hergestellt. –



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