

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt nacheinander alle folgenden Aktionen aus. Danach ist der nächste Spieler dran.

1) Wähle ein Pflanzenplättchen:

- ◆ Startspieler, 1. Zug: Setze die Gießkanne zu 1 beliebigen Teppich-Schüssel. Sonst: Bewege die Gießkanne im U-Sinn zur nächsten Schüssel mit Inhalt und nimm das oberste Plättchen. Leere Schüsseln werden übersprungen.
- ◆ Willst Du das oberste Plättchen dort nicht nehmen, darfst Du die Gießkanne zu einem beliebigen Stapel bewegen, wobei jeder Schritt 1 Juwel kostet. Dort nimmst Du das oberste Plättchen.
- ◆ Nun decke das oberste Plättchen dort auf, wo die Gießkanne zu Zugbeginn war.

2) Lege ein Pflanzenplättchen aus:

- ◆ Lege das Plättchen auf einen beliebigen Geländeplan. Es darf nur Sand- und/oder Felsenfelder (Geröll) bedecken (nie Steintafeln).
- ◆ Mind. 1 Feld des Plättchens muss entweder an einen Brunnen angrenzen ODER an irgendein früher gelegtes Pflanzenplättchen.
- ◆ Ein Plättchen darf nicht so gelegt werden, dass es 2 unterschiedliche Gärten unterschiedlicher Brunnen miteinander verbindet (siehe Gärten).
- ◆ Es dürfen sich durch das Anlegen eines Plättchens nicht mehrere Helfer auf dem selben Blumenbeet befinden (auch nicht vom selben Spieler).

3) Sammle Juwelen:

- ◆ Wenn Du ein Pflanzenplättchen auslegst, nimmst Du alle Juwelen der Felder, die Du gerade abgedeckt hast und legst sie vor Dir hin.

4) Spezialaktion:

optional

- ◆ Trägt das Plättchen dieses Zuges ein Symbol (Helfer, Stern, Fragezeichen), darfst Du dessen Aktion sofort ausführen oder darauf verzichten.

Helfer: Hast Du noch mind. 1 Helfer vor Dir liegen, darfst Du diesen sofort auf das Plättchen stellen, direkt auf das Helfer-Symbol.

Stern: Du darfst 1 Fähigkeit Deines Tableaus jetzt freischalten, indem Du 2 beliebige Juwelen Deines Vorrats auf eine verfügbare Fähigkeit legst. Jede obere Fähigkeit ist erst wählbar, wenn die untere belegt ist. Jede Fähigkeit ist nur 1-mal freischaltbar.



"?": JOKER: Du darfst das Symbol "Helfer" oder "Stern" wählen.

5) Pflanze einen Baum:

optional

- Wähle aus den neben dem Zugstapel liegenden 5 Karten 1 beliebige Baumkarte oder die reservierte Baumkarte (durch Fähigkeit erhalten).
- Zahle die Kosten der Karte (Juwelen) und lege sie verdeckt vor Dich.
- Setze den Baum, der auf der Karte stand, auf ein beliebiges freies Rasenfeld. Du darfst die Schritte a - c 1-mal wiederholen, wenn Du sie bezahlen kannst.
 - ◆ Fülle die Auslage auf 5 Karten mit jeweils 1 Baum auf.
 - ◆ Dein Zug endet.

Spielende:

- ◆ Sobald 2 Teppich-Schüsseln leer sind, wird das Spielende ausgelöst. Beendet die laufende Runde noch, danach folgt die Schlusswertung.

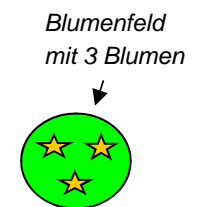
Schlusswertung:

- Reservierte Baumkarten abwerfen. Vor den Spielern liegende Baumkarten aufdecken und deren Punkte zählen, also die jeweils rechts oben darauf angegebenen.
- Jede sichtbare Blume in Beeten mit eigenem Helfer bringt 1 Punkt.
- Jeder eigene violette Brunnen = 4 Punkte.
- Jeder eigene rote Brunnen = 6 Punkte.
- Jeder eigene weiße Brunnen = 8 Punkte.
- Freigeschaltete Fähigkeiten bringen Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Allgemeine Regeln:

Blumenbeet = eine Gruppe ununterbrochener Blumenfelder. Auf einem Blumenbeet darf max. 1 Helfer stehen. Dieser kontrolliert damit das Beet.



Garten = Gruppe aus fortlaufenden Pflanzenplättchen, wovon mind. eines an einen Brunnen angrenzt. Es muss nicht zwingend ein Blumenfeld angrenzen. Jeder Garten darf nur an EINEM Brunnen angeschlossen sein, jedoch dürfen an einem Brunnen verschiedene Gärten angeschlossen sein.

Meiste Blumenfelder = Wer innerhalb eines an einen Brunnen angeschlossenen Gartens die meisten Blumenfelder (egal, wieviele Blumen darin sind) besitzt, besitzt diesen Brunnen. *Patt: Alle Beteiligten besitzen diesen Brunnen.*

Fähigkeiten:

- A: Spielende: Erhalte 2 Punkte für jedes "Heiliger Stein"-Feld, das benachbart ist zu mind. einem Blumenbeet unter Deiner Kontrolle (Dein Helfer dort).
- B: Ab jetzt ist jedes Helfer-Symbol wunschweise ein Fähigkeits-Symbol oder umgekehrt. Zum Spielende gibt es für die Freischaltung 7 Punkte.
- C: Spielende: Nicht genutzte Juwelen in Deinem Vorrat bringen 1 / 2 / 3 Punkte für jedes weiße / rote / lila Juwel.
- D: Spielende: Erhalte 2 Punkte für jeden Baum, der mind. zu einem von Dir kontrollierten Blumenbeet benachbart ist.
- E: Spielende: Erhalte 7 Punkte für jeden ungenutzten Helfer vor Dir.
- F: Nimm 2 beliebige Juwelen vom Vorrat.
- G: Nimm 1 Blumen-Marker mit 3 Blumen vom Teppichplan und lege diesen auf irgendein freies Grasfeld.
- H: Nimm 1 Blumen-Marker mit 2 Blumen vom Teppichplan und lege diesen auf 2 beliebige, benachbarte freie Grasfelder.
- I: 1) Erhalte 1 Baumkarte aus der offene Auslage samt Baum und lege diese neben bereits erhaltene Baumkarten. Fülle die Auslage wieder auf.
2) Nimm 1 Helfer Deiner Farbe vom Teppichplan und lege ihn vor Dich.
- J: 1) Nimm 1 Pflanzenplättchen von irgendeinem Stapel und lege es vor Dich. Decke das nächste Plättchen auf.
Wenn Du später 1 Pflanzenplättchen wählen darfst, kannst Du auf das Bewegen der Gießkanne verzichten und stattdessen das vor Dir liegende Pflanzenplättchen einsetzen.
2) Nimm 1 Helfer Deiner Farbe vom Teppichplan und lege ihn vor Dich.

Die unteren Fähigkeiten F - J müssen jeweils freigeschaltet worden sein, bevor die jeweils gegenüberliegende Fähigkeit (A - E) freigeschaltet werden darf.
Beispiel: Erst wenn Fähigkeit G freigeschaltet ist, kann man B freischalten.

Aufbau:

- 1) Nimm so viele Geländetafeln wie Spieler PLUS 2 und verbinde sie beliebig.
- 2) Setze zufällig je 1 Brunnen auf jedes der Brunnenfelder.
- 3) Lege je 1 Juwel der angegebenen Farbe (lila, rot, klar) auf jedes Geröllfeld.
- 4) Übrige Juwelen kommen neben den Spielplan aus Geländetafeln.
- 5) Platziere den Teppich-Spielplan neben den Geländetafeln.
- 6) Verteile zufällig die 6 ovalen Schüssel-Plättchen auf die Felder des Teppichs. Die bedruckte Fläche mit den Kreisen sollte jeweils sichtbar sein.
- 7) Auf jedem Schüssel-Plättchen bildest Du 1 Stapel aus 6 Pflanzen-Plättchen der dort angedeuteten Form, zufällig und verdeckt.
Auf jeden Stapel legst Du offen 1 Start-Plättchen (hat 1 Wasserblase).
Nun besteht jeder Stapel aus 7 Plättchen.
(zu zweit: Entferne die unteren 2 Plättchen jedes Stapels aus dem Spiel.)
(zu dritt: Entferne das untere Plättchen jedes Stapels aus dem Spiel.)
- 8) Lege die Blumen-Plättchen in die Teppich-Mitte.
- 9) Mische alle 26 Baum-Karten und bilde daraus 1 verdeckten Stapel. Decke die 5 obersten Karten auf und lege sie in einer Reihe aus. Auf jede Karte muss 1 Baum gesetzt werden.
- 10) Gib jedem Spieler 1 zufälliges Tableau. Ein Tableau ist für den Startspieler, erkennbar an einer "1" links unten darauf.
- 11) Jeder Spieler nimmt die 4 Helfer, passend zu seiner Tableau-Farbe. 2 Helfer legt er auf das Tableau, 2 Helfer kommen in die Mitte vom Teppich. Jeder Spieler erhält 1 lila Juwel, der links unten auf sein Tableau kommt. Der Startspieler bekommt die Gießkanne.
- 12) Der Punkteblock wird bereitgelegt.

Ishtar (Die Gärten von Babylon) - KSR (Seite 3 von 3) Fähigkeitenschablone

<p>A) Spielende: Erhalte 2 SP für jedes "Geheimer Stein"-Feld, das benachbart zu mind. 1 Blumenbeet mit Helfer von Dir ist.</p>	<p>B) Ab jetzt ist jedes Helfer-Symbol wunschweise 1 Fähigkeits-Symbol. oder umgekehrt. Spielende: Freischaltung bringt 7 SP.</p>	<p>C) Spielende: Nicht genutzte Juwelen in Deinem Vorrat bringen 1 / 2 / 3 SP für jedes weiße / rote / lila Juwel.</p>	<p>D) Spielende: Erhalte 2 SP für jeden Baum, der mind. zu einem von Dir kontrollierten Blumenbeet benachbart ist.</p>	<p>E) Spielende: Erhalte 7 SP für jeden ungenutzten Deiner Helfer vor Dir.</p>
---	---	--	--	--

<p>F) Nimm 2 beliebige Juwelen vom Vorrat.</p>	<p>G) Nimm 1 Blumen-Marker mit 3 Blumen vom Teppich und lege diesen auf irgendein freies Grasfeld.</p>	<p>H) Nimm 1 Blumen-Marker mit 2 Blumen vom Teppich und lege diesen auf 2 beliebige, freie und benachbarte Gras-Felder.</p>	<p>I) 1) Erhalte 1 Baum-Karte samt Baum aus offener Auslage. Lege diese zu schon erhaltenen Karten. "= reservierte Karte Fülle die Auslage auf. 2) Nimm 1 Helfer Deiner Farbe vom Teppich und lege ihn vor Dir ab.</p>	<p>J) 1) Nimm 1 Pflanzen-Plättchen von beliebigem Stapel und lege es vor Dir ab. Decke 1 neues Plättchen auf. Wenn Du mal ein Pflanzenplättchen wählst, darfst Du das vor Dir liegende nutzen. 2) Nimm 1 Helfer Deiner Farbe vom Teppich. Lege ihn vor Dir ab.</p>
--	--	---	--	--