



V sólové hře hrajete proti virtuálnímu soupeři zvanému Automatós. K provádění jeho akcí a rozmísťování jeho zahradníků slouží karty Automata. Vaším cílem zůstává stvořit co nejkrásnější visutou zahradu a získat co nejvyšší skóre. Pravidla zůstávají v platnosti s následujícími změnami:

### Příprava hry

Zvolte Automatovi barvu a dejte mu zahradníky a ukazatele úkolů této barvy. Zamíchejte karty Automata a položte je jako balíček lícem dolů vedle centrálního herního plánu. Vezměte si k sobě ukazatel začínajícího hráče.

Poté si zvolte obtížnost hry a dle toho si vezměte následující žetony:

Snadná	Střední	Obtížná	Extrémní
3 mince	2 mince	1 minci	žádnou minci
4 nástroje	3 nástroje	2 nástroje	1 nástroj

### Průběh hry

Partie probíhá stejně jako hra dvou hráčů.

Má-li ukazatel začínajícího hráče Automatós, kolo zahajuje on.

Je-li na tahu Automatós, otočte horní kartu z balíčku karet Automata a **vyhodnoťte uvedené efekty karty odspodu nahoru**.

#### Popis karty Automata

**3** Bonusová akce

**2** Karta, kterou v daném sloupci odhodí

**1** Umístění zahradníka

**1** Automatós nejprve umístí 1 zahradníka do sloupce, kde je pro něj ještě volné políčko. Jako první se o to pokusí ve sloupci označeném na kartě číslicí 1. Pokud je tam plno, zkusí to do sloupce 2 a pokud ani to nelze, postaví ho do sloupce 3.

**2** Následně Automatós odhodí 1 nebo více karet ze sloupce, kam zahradníka postavil:

/ / : Odhodte **první kartu odspod** v daném sloupci, na níž je uvedený prvek (strom/zvíře/návštěvník).

/ / / : Pokud se daný prvek v tomto sloupci vůbec nevyskytuje, odhodte ze sloupce tolikátou **kartu odspodu**, jako je číslo uvedené uvnitř tohoto symbolu.

: Odhodte ze sloupce **všechny karty s květinami**. Pokud tam žádné nejsou, žádné karty neodhazujte.

Poté doplňte nabídku jako obvykle.

**3** Nakonec Automatós vyhodnotí svou bonusovou akci:

: Získává ukazatel začínajícího hráče.

: Splní královský úkol. Automatós může každý úkol splnit jednou a pokud je to možné, pokládejte jeho ukazatel na políčko vlevo. Všechny úkoly na plánu plní v pořadí zleva doprava.

/ / : Odhodte 1 destičku vylepšení dané ceny.

### Konec hry

V tabulce níže si ověřte, zda jste hodni pracovat na visutých zahradách pro královský pár.

Skóre	Komentář
0–45	Vaše zahrada je totální pohroma! I tolerantní král Nabukadnesar by se do ní bál pověsit květináč s bazalkou!
46–55	Máte tam pár životaschopných výhonků, ale do visuté zahrady to má daleko – možná to sem tam zalejte?
56–65	Dobrá práce! Váš výtvar začíná vypadat k světu jako skutečná visutá zahrada Babylonu!
66+	Váš botanický majstrštyk těší oko líbezných královny Amytis! Bohové rostlín a úrody na vás shlížejí s obdivem!

### Průběh tahu

**1** **Budování zahrady (povinné)**

- Výběr karty zahrady
- Přiložení karty zahrady
- Vyhodnocení karty zahrady

**2** **Doplnění nabídky karet zahrady (povinné)**

**3** **Nákup 1 destičky vylepšení (volitelné)**

**4** **Splnění 1 královského úkolu (podmíněné)**

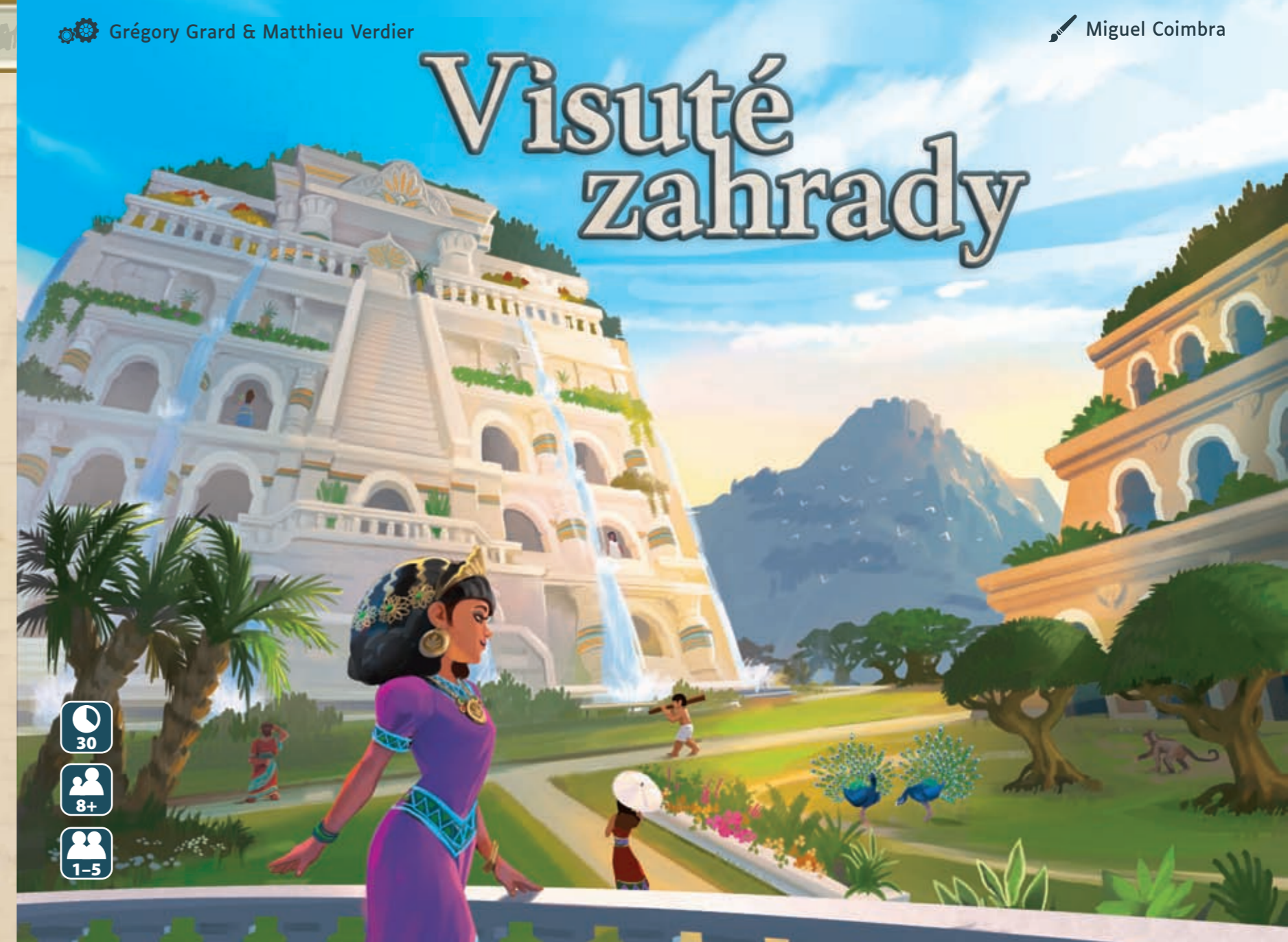
### Královské úkoly

- 3 zvířata v témže patře
- 3 stromy v témže patře
- 3 karty se zavlažením v témže patře
- 3 návštěvníci v témže patře
- 3 bonusy „mince“ v témže patře
- 3 bonusy „nástroje“ v témže patře
- 3 bonusy „koruna“ v témže patře
- 4 modré květiny v témže patře
- 4 žluté květiny v témže patře
- 4 červené květiny v témže patře

### Návštěvníci

- = 1 1 bod za každou modrou květinu
- = 1 1 bod za každou žlutou květinu
- = 1 1 bod za každou červenou květinu
- = 1 1 bod za každé zavlažení
- = 1 1 bod za každé zvíře
- = 1 1 bod za každého návštěvníka (včetně sebe sama)
- = 1 1 bod za každý strom
- = 1 1 bod za každý bonus „koruna“
- = 1 1 bod za každý bonus „mince“
- = 1 1 bod za každý bonus „nástroje“
- = 2 2 body za každý splněný královský úkol
- = 2 2 body za každou pořízenou destičku vylepšení
- = 2 2 body za každou sadu modré, červené a žluté květiny (ať jsou kdekoli)
- = 3 3 body za každou sadu stromu, návštěvníka a zvířete (ať jsou kdekoli)

# Visuté zahrady



30

8+

1-5

### Úvod a cíl hry

Babylónský král Nebukadnesar II. vám dal za úkol vybudovat unikátní visuté zahrady pro svou choť, královnu Amytis. Máte na to čtyři roky (kola hry), během nichž budete využívat svůj tým zahradníků a sestavovat překrásnou patrovou visutou zahradu, která potěší královský pár a vám přinese více vítězných bodů, než získají za své zahrady soupeři.

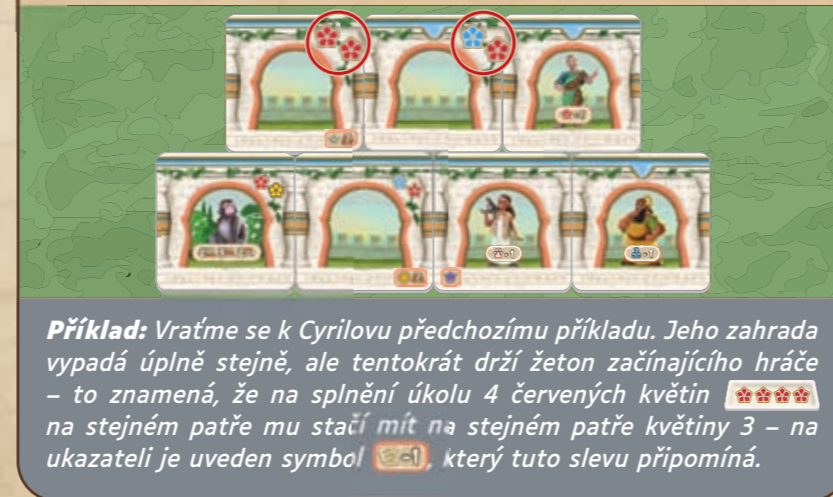
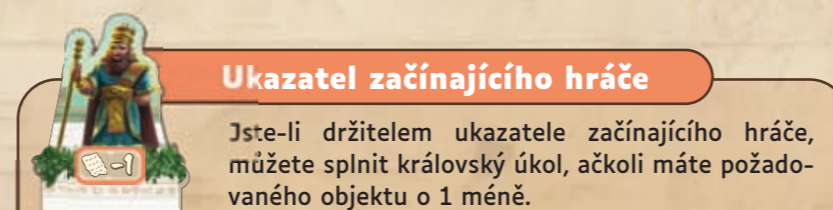


## Příprava hry

- 1 Položte doprostřed stolu **herní plán** otočený vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů (viz horní pravý roh).
- 2 Ke spodní straně herního plánu přiložte správnou **desku záhonů** otočenou vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů. Sem budete během hry posílat zahradníky.
- 3 Zamíchejte všech **75 karet zahrady** do balíčku lícem dolů. Horních 12 karet vyložte po jedné náhodně na každé pole herního plánu, kde utvoří 3 sloupce po 4 kartách.
- 4 Zamíchejte zvlášť každý ze tří typů **destiček vylepšení** a vyložte je do 3 sloupečků lícem vzhůru na odpovídající políčka herního plánu.
- 5 Zamíchejte **10 destiček královských úkolů**. **Vylosujte 4** z nich a vyložte je lícem vzhůru na vyhrazená políčka v horní části herního plánu. Ostatní destičky úkolů vraťte do krabice.
- 6 Zamíchejte **5 karet vodního toku** a rozdejte 1 každému hráči. Během hry ji u sebe nechte položenou lícem vzhůru. Nepoužité karty vraťte do krabice.
- 7 Každý hráč si zvolí barvu a vezme si **3 zahradníky** a **4 ukazatele úkolů** a v dané barvě.
- 8 Hráč, který naposledy pracoval na zahradě, bude začínat a vezme si **ukazatel začínajícího hráče**.
- 9 Na závěr si každý hráč vezme **2 mince** a **4 nástroje**, poslední hráč ještě o 1 nástroj víc. Zbylé mince a nástroje připravte jako bank (tj. obecnou zásobu) poblíž herního plánu.

## 4. Splnění 1 královského úkolu (podmíněné)

Na konci svého tahu můžete splnit **jeden královský úkol**. Ke splnění královského úkolu **musíte** mít ve své zahradě uvedený objekt v (alespoň) uvedeném počtu **ve stejném patře**. Uvedeným objektem mohou být květiny, zvířata, návštěvníci či dokonce bonusy karet (viz sekce příloha).



Jakmile dokončíte některý úkol, postavte svůj ukazatel úkolu na jedno z přilehlých volných políček.

Byl-li na políčku symbol **☞** či **☺**, ihned získáte příslušný bonus (jedná se o JEDEN nástroj či minci, číslo pod políčkem udává počet bodů).



**Pozor:** Každý královský úkol můžete splnit maximálně jednou za hru.

**Poznámka:** Ve hře 3 nebo 5 hráčů se může stát, že na jednoho z hráčů se již nedostane možnost splnit určitý úkol.

## Konec kola

Kolo končí na konci tahu, ve kterém mají všichni hráči rozmístěny všechny své zahradníky. Všichni si vezměte své zahradníky zpět a začněte nové kolo, počínaje držitelem ukazatele začínajícího hráče.

Jakmile dohrajete čtvrté kolo, každý hráč má dokončenu svou pyramidu karet zahrady (s 5-4-3 kartami) a následuje závěrečné bodování.

## Závěrečné bodování

Každý hráč si do bodovacího zápisníku zapíše body následovně:

- **Zavlažení** **☹**: Podívejte se na 6 pozic určených vaší kartou vodního toku a spočítejte, na kolika z těchto 6 pozic se ve vaší zahradě nacházejí karty zavlažení. Odpočítejte tolikáté číslo zleva na vaší kartě vodního toku – to jsou body za zavlažení zahrady.
- **Květiny** **☹** / **☹** / **☹**: Pro každou ze tří barev květin (červené, žluté a modré) najděte největší skupinu sousedících karet obsahující tyto květiny. Získáte 1 bod za každý květ v této skupině. Připomínáme, že za sousedící se počítají karty, které spolu sousedí alespoň polovinou strany.
- **Stromy** **☹**: Získáte body za každou skupinu stromů dle její velikosti (za celou skupinu tolikáté číslo zleva na kartě, jak velká je skupina).

- **Zvířata** **☹**: Za každé jednotlivé zvíře získáte body v závislosti na tom, do kterého patra je umístěno.
- **Návštěvníci** **☹**: Za každého návštěvníka získáte body dle počtu prvků, které daný návštěvník ve vaší zahradě chce vidět – na pozici bodovaných prvků nezáleží.
- **Královské úkoly** **☹**: Získáte body dle čísel pod vašimi ukazateli úkolů na herním plánu.

Hráč, který dosáhne nejvyššího součtu bodů, vybudoval nejkrásnější zahradu pro královnu Amytis a zvítězil!

V případě shody vítězí hráč s větším počtem zbylých mincí a nástrojů (v součtu). Trvá-li shoda, hráči se o vítězství dělí.

**PŘÍKLAD BODOVÁNÍ**

A	☹	7
B	☹	5
C	☹	1
D	☹	4
E	☹	9
F	☹	7
		9
		6
		= 48

**A Zavlažení:** Cyril má 5 karet zahrady se zavlažením, pouze 4 z nich však leží na pozicích určených jeho kartou vodního toku. Získá tedy body dle čtvrtého čísla zleva na kartě vodního toku – 7 bodů.

**B Květiny:** Cyrilovy největší sousedící skupiny květin různých barev jsou: 5 modrých, pouze 1 červená (vybere si kteroukoli „skupinu“ jedné červené květiny) a 4 žluté. Získá tedy 5 + 1 + 4 = 10 bodů za květiny.

**C Stromy:** Cyrilova skupina 2 libanonských cedrů dole přináší 5 bodů. Další osamocené cedr v druhém patře nese 2 body a za dračinec získá dalších 2, to je celkem 9 bodů za stromy.

**D Zvířata:** Cyril získá celkem 7 vítězných bodů za svá zvířata: 2 body za opici v prvním patře, 3 body za opici v druhém patře a 2 body za lva v horním patře.

**E Návštěvníci:** Cyrilův první návštěvník má rád žluté květiny, za což udělí 5 bodů. Jeho druhý návštěvník má rád bonusy s korunou, za což přinese 4 body. Cyril tedy za návštěvníky získá 9 bodů.

**F Královské úkoly:** Cyril během hry splnil 2 královské úkoly, za které získá dalších 6 vítězných bodů. **Cyrilovo závěrečné skóre je 48 bodů.**



Hraje se na 4 kola. V každém kole máte 3 tahy, kdy při každém umístíte zahradníka na záhon a vyberete si novou kartu zahrady, kterou přidáte ke své vznikající visuté zahradě.


Počínaje začínajícím hráčem provedete ve svém tahu tyto kroky:

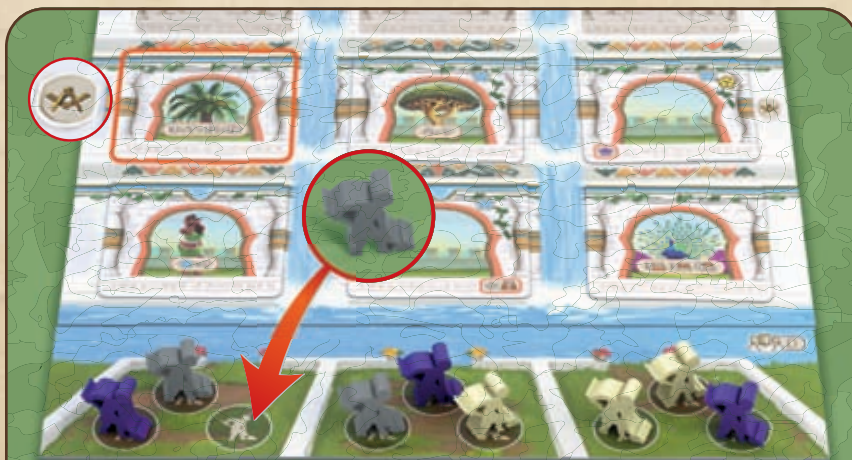
- 1) **Budování zahrady** (povinné)
  - a) Výběr karty zahrady
  - b) Přiložení karty zahrady
  - c) Vyhodnocení karty zahrady
- 2) **Doplnění nabídky karet zahrady** (povinné)
- 3) **Nákup 1 destičky vylepšení** (volitelné)
- 4) **Splnění 1 královského úkolu** (podmíněné)

Poté je na řadě soupeř po levici aktivního hráče.

## 1. Budování zahrady (povinné)

### A. Výběr karty zahrady

Postavte 1 svého zahradníka na volné políčko na desce záhonu pod jedním ze tří sloupců karet. Poté si vezměte jednu kartu právě z toho sloupce. Musíte uhradit náklady v počtu nástrojů  uvedené v daném řádku herního plánu. Berete-li si kartu z nejspodnějšího řádku, neplatíte nástroj žádný. Zaplacené nástroje vraťte do banku.



**Příklad:** V této hře tří hráčů může Agnes postavit svého posledního zahradníka pouze do levého sloupce. Postaví jej tam a vybere si druhou kartu odspodu v daném sloupci. Musí tedy zaplatit 1 nástroj.

### B. Přiložení karty zahrady

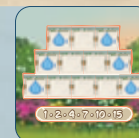
Svou úplně první kartu zahrady prostě vyložíte před sebe na stůl. Po zbytek hry musí zůstat v nejspodnějším patře vaší pyramidální zahrady.

Své příští karty musíte ke své zahradě přikládat dle následujících 3 pravidel:

- 1) Nová karta musí sousedit s kartou, která již ve vaší zahradě leží.
- 2) Kartu do vyššího patra lze vyložit pouze tehdy, když „spocívá“ na dvou sousedících kartách níže. Tato karta se považuje za sousedící s oběma kartami pod ní.
- 3) Vaše dokončená zahrada musí mít tři patra – 5 karet v nejspodnějším patře, na nich 4 karty a na nich 3.



**Poznámka:** Připomínku finálního tvaru zahrady najdete na své kartě vodního toku.



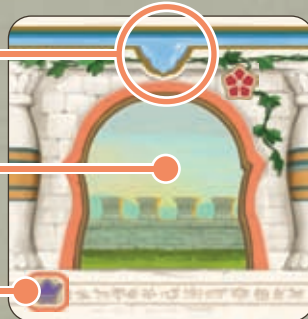
**Pozor:** Spodní patro nemusí být zcela hotové, abyste mohli pokládat kartu výše – stačí, když karta výše spočívá na dvou kartách pod ní.

## Popis karty zahrady

Zavlažení

Prázdná

Bonus



Květiny

Zvíře, strom  
či  
návštěvník

Vítězné body

### Vodní tok a zavlažení

Na začátku hry jste obdrželi kartu vodního toku, která určuje, kam musíte ve své zahradě umístit karty se zavlažením, abyste za ně na konci hry získali co nejvíce bodů. Každá karta vodního toku určuje 6 pozic a udílí **tím vyšší skóre, čím více pozic z těchto šesti obsahuje karty se zavlažením**. Lze je vykládat i mimo tyto pozice, to na skóre nemá vliv.



### Strom

Cílem je vysazovat stromy do sousedících skupin stejného druhu. Jeden strom přinese první bodovou hodnotu zleva, dvojice stromů druhou hodnotu atd. Pokud je skupina sousedících stromů větší než uvedená max. hodnota (např. 3 dračince), přebývajících stromy se počítají jako další skupina. Ve hře jsou tři druhy stromů:



**Dračinec**  
Maximálně  
2 stromy  
za celkovou  
hodnotu 7 bodů.



**Libanonský cedr**  
Maximálně  
3 stromy  
za celkovou  
hodnotu 9 bodů.



**Datlovník**  
Maximálně  
4 stromy  
za celkovou  
hodnotu 18 bodů.

### Květiny

Vaším cílem je utvořit co největší květinové girlandy. Na konci hry budete každou barvu květin zvlášť, za každou získáte body dle velikosti vaší největší propojené skupiny květin dané barvy.

### Zvíře

Body za každé zvíře závisí na výškové úrovni, v jaké zvíře spočívá ve vaší zahradě. Každý ze 3 druhů preferuje jinou výšku:



**Lvům** se nechce šplhat a nejraději líně polehávají v nejnižším patře.



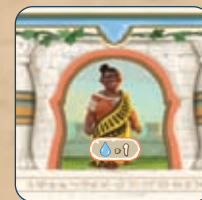
**Opice** jsou společenské a rády si hrají ve středu dění – v prostředním patře.



**Pávi** se nejraději pyšně rozhlížíjí, což jde nejlépe z nejvyššího patra.

### Návštěvník

Každý návštěvník přináší body za některý prvek zahrady, který má nejraději – vynásobte uvedené body počtem daných prvků ve vaší zahradě, ať jsou v ní kdekoli. Například návštěvník, který má rád vodu, přináší 1 bod za každou vaši kartu zahrady se zavlažením bez ohledu na to, zda její pozice odpovídá vzoru na vaší kartě vodního toku.



### Prázdné

Během hry si můžete pořizovat destičky vylepšení. Ty pak pokládáte na své prázdné karty, abyste vybudovali co nejlepší zahradu.

## C. Vyhodnocení karty zahrady


Některé karty zahrady poskytují okamžitý bonus, což je uvedeno symbolem na spodní římse karty. Existují tři druhy bonusů: koruna, mince a nástroje.

### Koruna



Okamžitě si k sobě vezměte ukazatel začínajícího hráče. Držitel tohoto žetonu hraje jako první v novém kole a může tím i výhodněji plnit královské úkoly (viz str. 7).

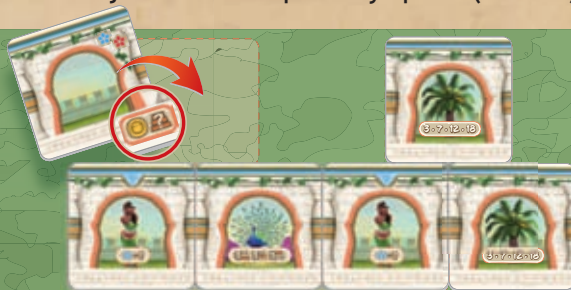



**Příklad:** Agnes do své zahrady umístí kartu se symbolem  a vezme si od Bruna ukazatel začínajícího hráče. Dokud jej drží, bude v příštím kole začínat a může snáz plnit královské úkoly.

### Mince



Když umístíte kartu s tímto bonusem, ihned získáte 1–3 zlaté mince v závislosti na patře, kam jste kartu umístili (1 = nejnižší). Za zlaté mince je možné nakupovat vylepšení (viz dále).



**Příklad:** Agnes položí kartu s bonusem  do druhého patra své zahrady a vezme si z banky 2 mince.

### Nástroje



Při umístění této karty si ihned vezměte tolik nástrojů, do kolikátého patra jste kartu umístili (stejně jako u bonusu na mince).

## 2. Doplnění nabídky karet zahrady (povinné)

Všechny karty ve sloupci, odkud jste právě vzali kartu zahrady, přesuňte na nižší volná pole – jako by „spadly“. Poté vyložte na nejvyšší volné pole novou kartu z balíčku.

## 3. Nákup 1 destičky vylepšení (volitelné)

Po přiložení karty do své zahrady můžete v každém tahu koupit **maximálně 1 destičku vylepšení**.

Destičky vylepšení se vždy pokládají na prázdnou kartu zahrady, tedy kartu, na níž není strom, zvíře, návštěvník ani jiná destička vylepšení. Na destičkách vylepšení najdete všechny prvky zahrady krom návštěvníků.

### Vylepšení



Vylepšení za 2 mince poskytují květiny, zvířata či stromy.



Vylepšení za 3 mince poskytují navíc bonus – funguje stejně jako bonus karty.



Vylepšení za 4 mince vždy poskytuje i zavlažení.