Grégory Grard & Matthieu Verdier

Miguel Coimbra

Les Jardins Suspendus

Principe et but du jeu

Vous incarnez un paysagiste chargé par le roi de Babylone Nabuchodonosor II d'aménager les jardins suspendus pour la reine Amytis. Au cours des quatre manches de la partie, vous devez utiliser le mieux possible votre équipe de jardiniers pour réaliser le jardin suspendu qui plaira le plus au couple royal, c'est-à-dire en marquant plus de points de victoire que vos adversaires.

Matériel

1 plateau
(recto-verso)

2 mini-plateaux
(recto-verso)

75 cartes Jardin

5 cartes Irrigation

18 cartes Automa
(mode solo)

10 tuiles Objectif

x 12

x 8

x 5

25 tuiles Embellissement

30 outils

20 pièces d'or

1 tuile 1er Joueur

15 jardiniers
(3 par joueur)

20 marqueurs Objectif
(4 par joueur)

1 carnet de score

Mise en place

1. Placez le plateau au centre de la table, sur la face correspondant au nombre de joueurs (indiqué en haut à droite du plateau).
2. Placez le mini-plateau correspondant au nombre de joueurs (indiqué en haut à droite du mini-plateau) en bas du plateau central.
3. Mélangez les 75 cartes Jardin pour former une pioche. Placez les 12 premières cartes, face visible, sur leurs emplacements du plateau pour former 3 colonnes de 4 cartes.
4. Mélangez chaque type de tuiles Embellissement et formez 3 piles face visible sur leur emplacement du plateau.
5. Mélangez les 10 tuiles Objectif. Piochez-en 4 au hasard et placez-les sur leurs emplacements en haut du plateau. Remettez les tuiles Objectif restantes dans la boîte.
6. Mélangez les 5 cartes Irrigation et donnez-en une à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
7. Chaque joueur choisit une couleur et se munit des éléments suivants : 3 jardiniers et 4 marqueurs Objectif.
8. Le dernier joueur à avoir jardiné commence la partie : donnez-lui la tuile 1er Joueur.
9. Enfin, chaque joueur reçoit 2 pièces d'or et 4 outils. Le dernier joueur reçoit 1 outil en plus. Placez les pièces d'or et les outils restants près de la zone de jeu.

1
3
5
6
4
3
8
9
7
7
2

Déroulement de la partie

La partie dure 4 manches. Au cours de chacune de ces manches, les joueurs vont choisir 3 cartes Jardin à l'aide de leurs 3 jardiniers pour construire leur jardin suspendu. Le 1er Joueur commence la manche et effectue ces étapes dans l'ordre :

1. **Construire son jardin suspendu** *(obligatoire)*
   a) Choisir une carte Jardin
   b) Placer sa carte Jardin
   c) Résoudre sa carte Jardin
2. **Révéler une nouvelle carte Jardin** *(obligatoire)*
3. **Acheter une et une seule tuile Embellissement** *(optionnel)*
4. **Valider un et un seul objectif royal** *(optionnel)*

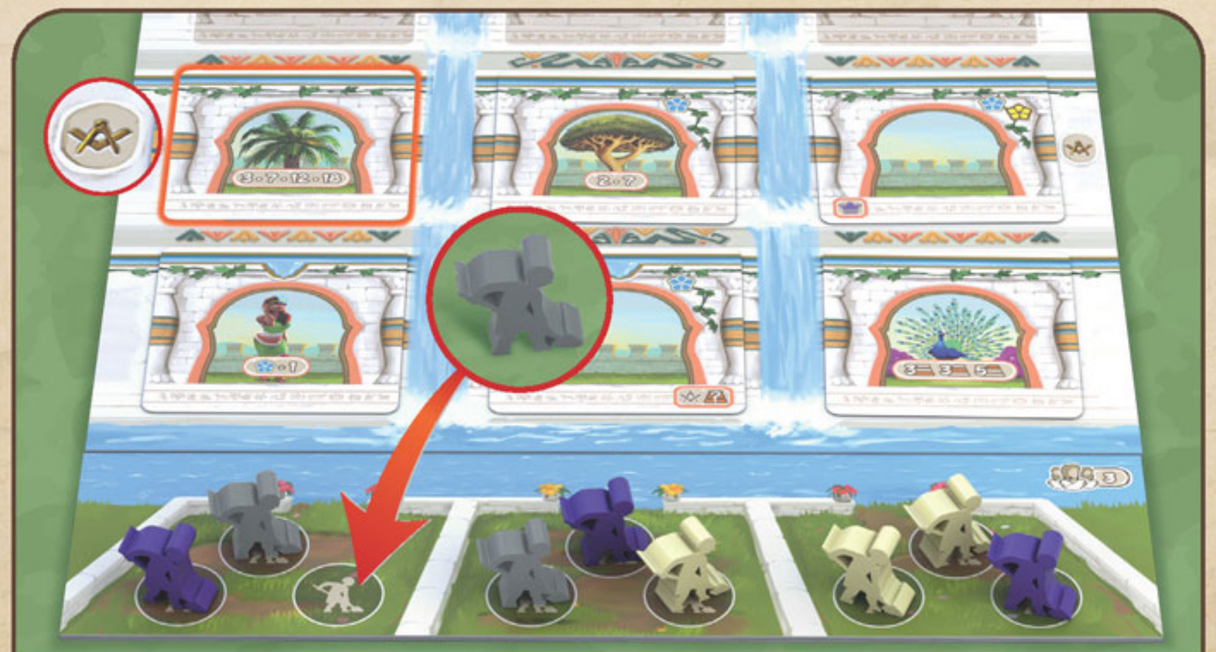
Puis c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer.

1. Construire son jardin suspendu *(obligatoire)*

A. Choisir une carte Jardin

Placez votre jardinier sur un emplacement encore disponible en bas d'une des trois colonnes et choisissez une carte Jardin dans cette colonne. Vous devez payer le coût en outil indiqué sur le plateau. Si vous prenez la première carte, celle du bas, elle ne vous coûte rien.

Les outils dépensés retournent dans la réserve.



Exemple : *dans cette partie à 3 joueurs, Raphaël ne peut placer son jardinier que dans la colonne de gauche. Il y place son jardinier et choisit la 2e carte Jardin de cette colonne. Il dépense donc 1 outil.*

B. Placer sa carte Jardin

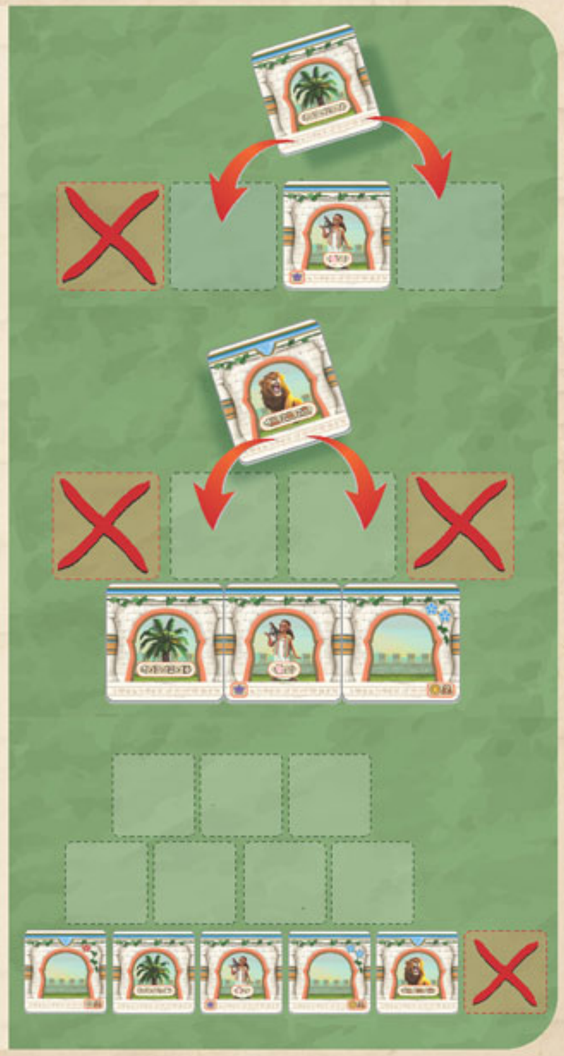
Votre première carte Jardin est simplement placée devant vous. Elle sera toujours au premier étage de votre jardin.

Vous devez respecter trois contraintes lorsque vous ajoutez une nouvelle carte à votre jardin :

1) Elle doit être adjacente à une autre carte de votre jardin.

2) Pour placer une carte à un niveau supérieur, vous devez avoir une base de deux cartes adjacentes pour la soutenir.

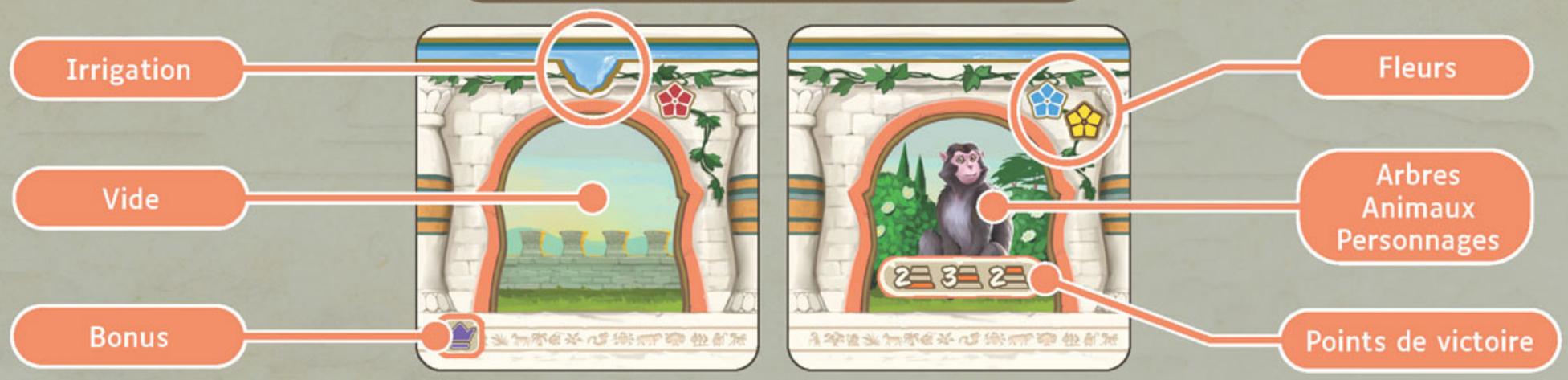
3) Vous devez respecter la forme finale de votre jardin avec un premier étage de 5 cartes, puis un deuxième étage de 4 cartes et enfin un dernier étage de 3 cartes.



Note : la forme finale de votre jardin est rappelée sur la carte Irrigation que vous avez reçue au début de la partie.

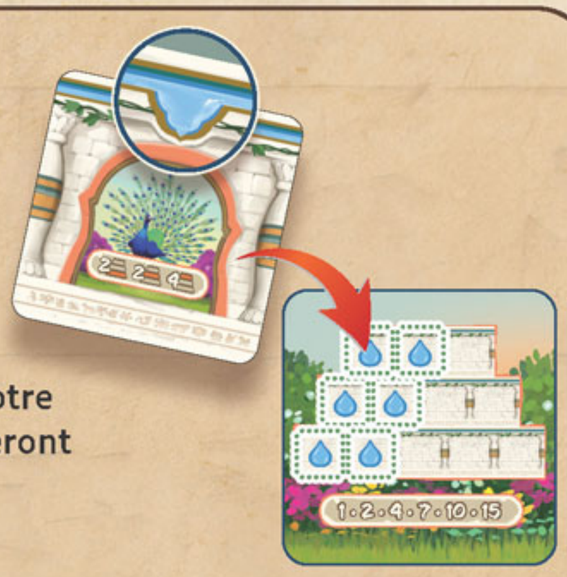
Important : vous n'êtes pas obligé de terminer un étage pour passer au suivant.

Anatomie des cartes Jardin



L'irrigation

La carte Irrigation que vous avez reçue au début de la partie vous indique où placer vos cartes Jardin avec de l'irrigation pour marquer des points de victoire en fin de partie. Vous pouvez placer vos cartes irriguées ailleurs dans votre jardin, mais elles ne rapporteront pas de points d'irrigation.



Les fleurs

Le but est de créer le plus grand massif fleuri. À la fin de la partie, pour chaque couleur de fleurs, seul votre plus grand groupe de fleurs adjacentes dans la couleur marquera des points de victoire.

Les animaux

Chaque espèce marque plus ou moins de points de victoire en fonction de l'étage où elle se trouve dans votre jardin.
Il existe 3 espèces animales.

Les lions, qui aiment se prélasser au premier étage.

Les singes, qui préfèrent jouer au deuxième étage.

Les paons, qui apprécient le calme du dernier étage.

Les arbres

Le but est de créer une série adjacente d'arbres de la même essence dans votre jardin. Un arbre seul rapporte la première valeur, deux arbres adjacents et de la même essence rapportent la deuxième valeur, et ainsi de suite. Lorsque vous avez atteint le plus possible d'arbres dans une série, vous en recommencez une nouvelle. Il existe 3 essences d'arbres.

Le dragonnier de Socotra : série d'un maximum de 2 arbres pour un total de 7 points.

Le cèdre du Liban : série d'un maximum de 3 arbres pour un total de 9 points.

Le dattier : série d'un maximum de 4 arbres pour un total de 18 points.

Les personnages

Chaque personnage vous rapporte des points de victoire pour chaque élément qu'il souhaite voir dans votre jardin, peu importe l'emplacement où il se trouve.
Par exemple, le personnage qui aime l'irrigation vous donne 1 point de victoire pour chaque carte irriguée de votre jardin même si celle-ci ne correspond pas aux emplacements de votre tuile Irrigation.

Les cartes vides

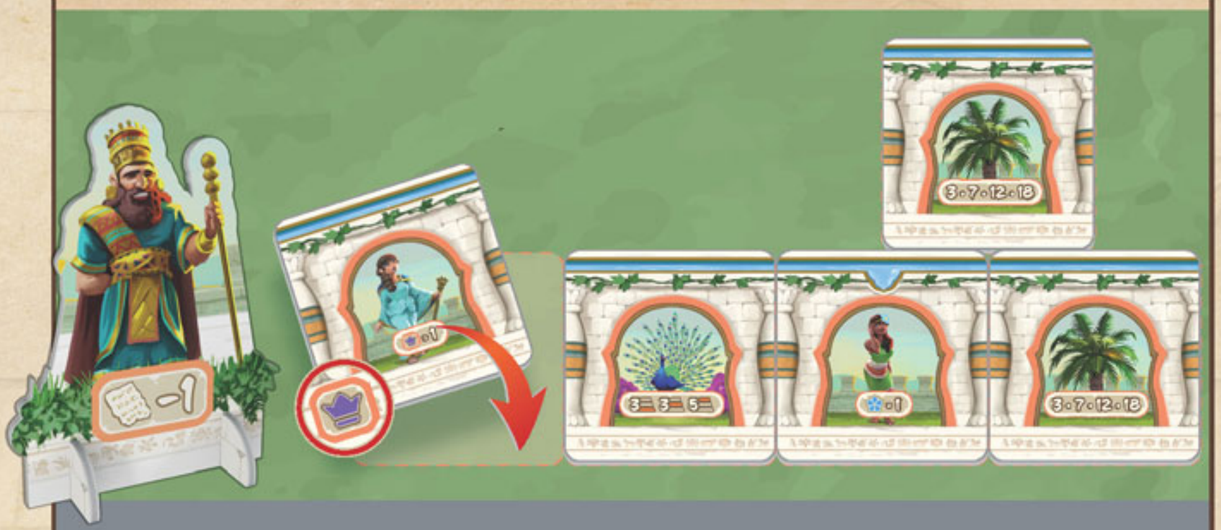
Durant la partie, vous pourrez acheter des embellissements pour améliorer vos cartes vides et compléter votre jardin le mieux possible.

C. Résoudre sa carte Jardin

Certaines cartes Jardin possèdent un bonus immédiat, indiqué dans la frise située en bas de celles-ci. Il existe trois bonus différents : la couronne, les pièces d'or et les outils.

Couronne

Prenez immédiatement la tuile 1er Joueur. Tant que vous la contrôlez, vous êtes le 1er Joueur pour la prochaine manche et vous bénéficiez d'une réduction sur tous les objectifs royaux (voir page 7).



Exemple : *Raphaël place une carte dans son jardin et prend la tuile 1er Joueur à Émeline, qui la possédait auparavant. Tant qu'il contrôlera cette tuile, Raphaël pourra réaliser des objectifs royaux plus facilement et sera le 1er Joueur de la manche suivante.*

Pièces Or

Vous gagnez un nombre de pièces d'or égal à l'étage où vous placez votre carte Jardin. Les pièces d'or servent à acheter des embellissements (voir ci-après).

Exemple : *Raphaël place une carte au deuxième étage de son jardin suspendu. Il gagne 2 pièces d'or.*

Outils

Comme pour les pièces d'or, vous gagnez un nombre d'outils égal à l'étage où vous placez votre carte Jardin.

2. Révéler une nouvelle carte Jardin *(obligatoire)*

Dans la colonne où vous avez choisi votre carte Jardin, faites glisser les cartes d'un cran vers le bas pour libérer le dernier emplacement, si nécessaire. Piochez ensuite une nouvelle carte Jardin et placez-la face visible sur l'emplacement du haut.

3. Acheter une et une seule tuile Embellissement *(optionnel)*

Après avoir placé votre carte dans votre jardin, vous pouvez dépenser vos pièces d'or pour acheter **une et une seule tuile Embellissement**.

Un embellissement est toujours placé sur une carte Jardin vide, c'est-à-dire qui ne comporte ni arbre, ni animal, ni personnage, ni embellissement.

Les embellissements

Les embellissements à 2 pièces d'or apportent des fleurs, des animaux ou des arbres.

Ceux à 3 pièces d'or apportent en plus un bonus qui s'applique comme pour une carte Jardin.

Les embellissements à 4 pièces d'or apportent toujours de l'irrigation.

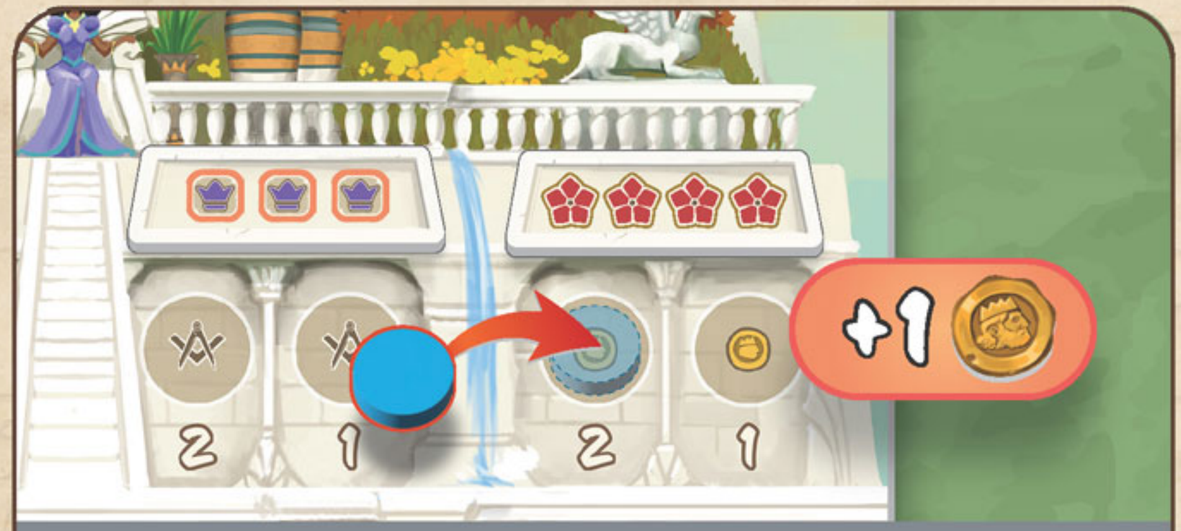
4. Valider un et un seul objectif royal *(optionnel)*

Vous pouvez valider **un et un seul objectif royal** à la fin de votre tour. Pour valider un objectif royal, vous devez posséder plusieurs fois un même élément **au même étage** dans votre jardin. Il peut s'agir de fleurs, d'animaux ou encore de bonus (la liste des objectifs royaux se trouve dans l'aide de jeu).

Exemple : *Grégory possède 5 fleurs rouges dans son jardin. Il ne peut cependant pas valider l'objectif royal des 4 fleurs rouges au même étage car il n'a que 2 fleurs rouges au premier étage et 3 fleurs rouges au deuxième étage.*

Lorsque vous réalisez un objectif royal, vous placez un de vos marqueurs d'objectif sur un emplacement disponible de cet objectif.

Si l'emplacement contient une icône Outil ou Pièce d'or, vous gagnez immédiatement un outil ou une pièce d'or.



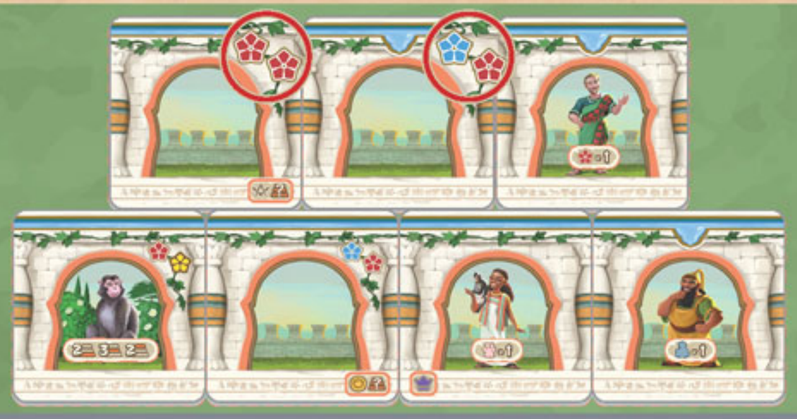
Exemple : *Grégory valide l'objectif royal 4 fleurs rouges il place son marqueur d'objectif et gagne immédiatement une pièce d'or. Il marquera 2 points de victoire à la fin de la partie.*

Important : vous ne pouvez valider chaque objectif royal qu'une seule fois durant la partie.

Note : dans les parties à 3 et 5 joueurs, il est possible que certains objectifs royaux ne soient plus disponibles.

TUILE 1ER JOUEUR

Si vous êtes en possession de la tuile 1er Joueur, vous bénéficiez d'une réduction d'un élément pour remplir les conditions des objectifs royaux.



Exemple : *reprenons l'exemple de Grégory. Cette fois-ci Grégory est en possession de la tuile 1er Joueur. Il peut valider l'objectif royal des 4 fleurs rouges au même étage car il bénéficie de la réduction d'un élément de la tuile 1er Joueur -1 et ses 3 fleurs rouges au deuxième étage suffisent.*

4. Fin d'une manche

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs jardiniers, la manche prend fin. Chaque joueur récupère ses jardiniers et la manche suivante débute. S'il s'agissait de la 4e manche, les joueurs ont terminé la construction de leur jardin suspendu, et ils procèdent au décompte des points de victoire.

Décompte des points de victoire

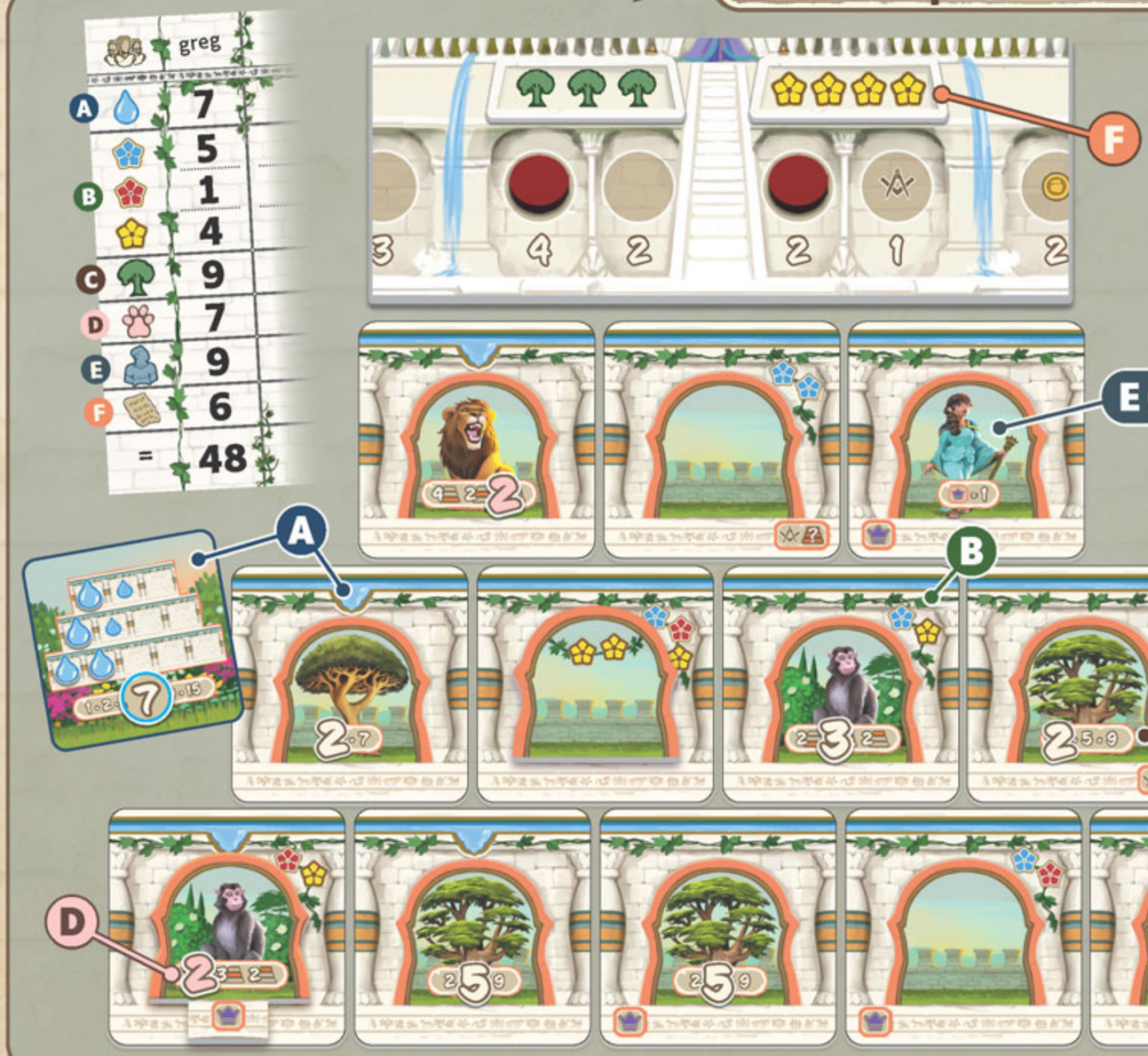
Les joueurs marquent leurs points de victoire de la manière suivante :

- **Irrigation** : comptez le nombre de cartes Jardin irriguées qui correspondent à votre carte Irrigation et marquez les points de victoire correspondants.
- **Massifs floraux** / / : pour chaque couleur de fleur, vérifiez votre plus grand groupe de fleurs adjacentes. Marquez 1 point par fleur de cette couleur, uniquement dans ce groupe.
- **Arbres** : marquez les points de vos arbres en fonction du nombre d'arbres adjacents de la même essence.
- **Animaux** : marquez les points de vos animaux en fonction de l'étage où il se trouvent.
- **Personnages** : marquez les points des personnages présents dans votre jardin.
- **Objectifs** : marquez les points des objectifs royaux que vous avez réalisés.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'outils et de pièces d'or qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité remportent la partie ensemble.

Exemple de fin de partie



A **Irrigation :** Grégory possède 5 cartes Jardin avec de l'irrigation mais seulement 4 respectent le schéma de sa carte Irrigation. Il marque 7 points de victoire.

B **Fleurs :** son plus grand chemin de fleurs bleues est de 5, seulement 1 pour ses fleurs rouges et 4 pour ses fleurs jaunes. Il marque 5 + 1 + 4, soit 10 points de victoire pour les fleurs.

C **Arbres :** il possède une première série de 2 cèdres du Liban au premier étage pour un total de 5 points de victoire. Un cèdre du Liban seul au deuxième étage qui lui rapporte 2 points de victoire et enfin un dragonnier qui lui rapporte aussi 2 points de victoire. Il marque un total de 9 (5 + 2 + 2) points de victoire pour ses arbres.

D **Animaux :** Grégory marque un total de 7 points de victoire pour ses animaux : 2 points pour son singe au premier étage, 3 points pour son singe au deuxième étage et enfin 2 points pour son lion au dernier étage.

E **Personnages :** son premier personnage qui aime les fleurs jaunes lui rapporte 5 points de victoire. Son second personnage qui aime les bonus couronne lui rapporte 4 points de victoire pour un total de 9 points.

F **Objectifs royaux :** enfin, Grégory a validé 2 objectifs royaux durant la partie. Il marque 6 points de victoire supplémentaires. Son total est de 48 points de victoire.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver : 12-2024

CRÉDITS

AUTEURS : Grégory Grard & Matthieu Verdier
ILLUSTRATEUR : Miguel Coimbra
RESPONSABLE ÉDITORIAL : Alain Mihranyan
DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION : Joseph Foussat
MISE EN ŒUVRE GRAPHIQUE : Simon Watel
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

® & © Gigamic 2024

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com