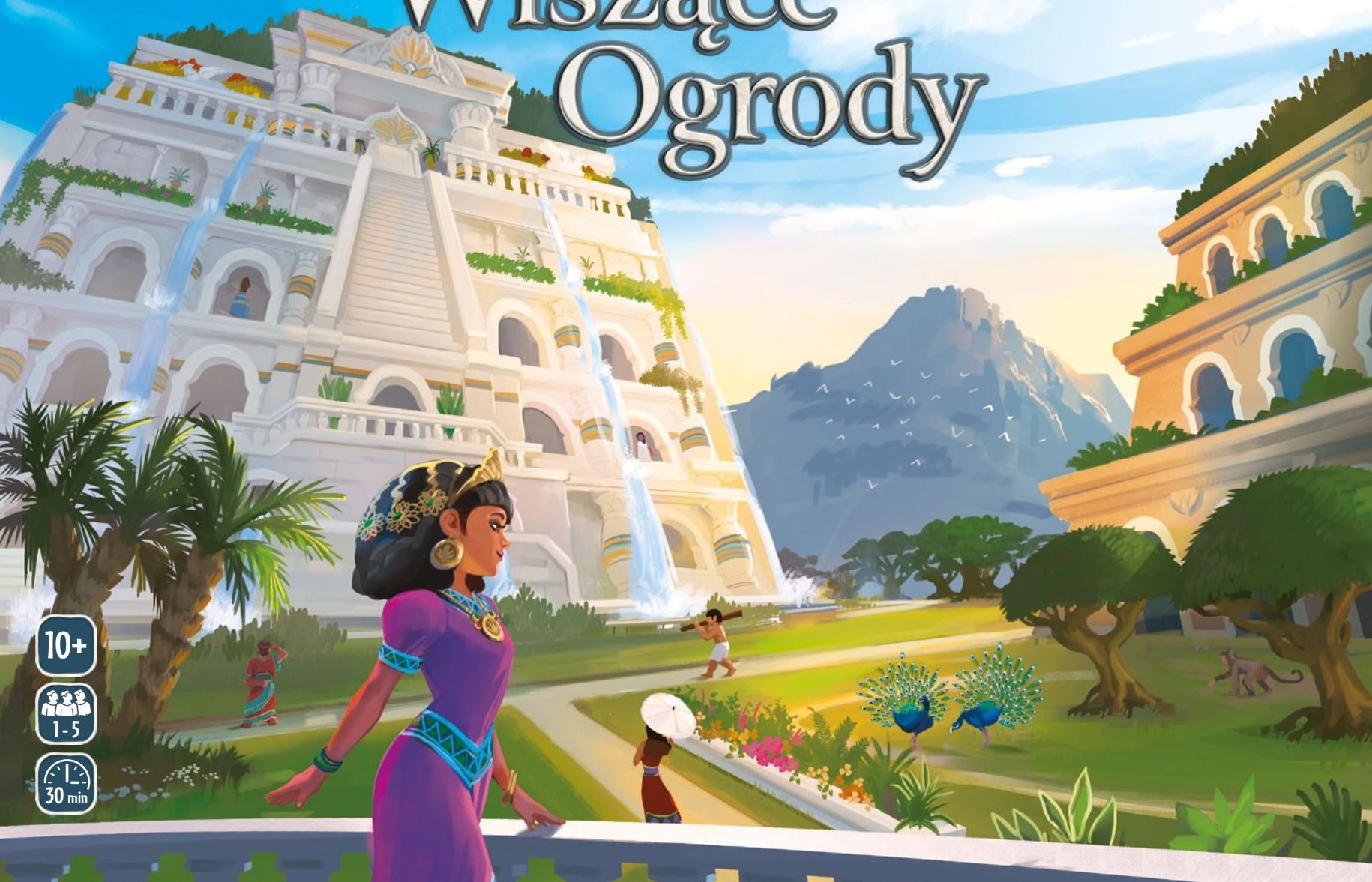


Wiszące Ogrody



10+

1-5

30 min

Cel rozgrywki

Król Babilonii, Nabuchodonozor II, zwrócił się do was z poleceniem budowy wiszących ogrodów dla swojej żony, królowej Amytis. W trwającej cztery rundy rozgrywce pokierujesz zespołem ogrodników, aby stworzyć piękny wiszący ogród, który ucieszy oko królewskiej pary i pozwoli ci zdobyć więcej punktów niż przeciwnicy.

Komponenty gry



1 dwustronna plansza gry



2 dwustronne plan-szetki



75 kart Ogrodów



5 kart Irygacji



18 kart Automy
(wyłącznie do rozgrywki jednoosobowej)



10 kafelków Celów



x12



x8



x5

25 kafelków Ulepszeń



30 żetonów Narzędzi



20 żetonów
Złotych Monet



1 znacznik
pierwszego gracza



15 Ogrodników
(po 3 na gracza)



20 znaczników Celów
(po 4 na gracza)



1 notes punktacji

Przygotowanie do rozgrywki

- 1 Połóżcie pośrodku stołu planszę gry tą stroną do góry, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce (zgodnie z oznaczeniem w jej prawym górnym rogu).
- 2 Połóżcie pod planszą główną planszетkę odpowiednią dla liczby graczy – to tam będziecie umieszczać swoich Ogrodników.
- 3 Potasujcie 75 kart Ogrodów, by stworzyć zakryty stos. Losowo rozłóżcie 12 odkrytych kart z wierzchu stosu na polach planszy gry, tworząc 3 kolumny złożone z 4 kart.
- 4 Potasujcie oddzielnie każdy z trzech rodzajów kafelków Ulepszeń i połóżcie trzy odkryte stosy na odpowiednich polach planszy gry.
- 5 Potasujcie 10 kafelków Celów. Dobierzcie losowo 4 kafelki i rozłóżcie je na polach w górnej części planszy gry. Pozostałe kafelki Celów odłóżcie do pudełka.
- 6 Potasujcie 5 kart Irygacji i rozdajcie po 1 każdemu graczowi. Gracze kładą je przed sobą – leżą one na stole odkryte przez całą rozgrywkę. Pozostałe karty Irygacji odłóżcie do pudełka.
- 7 Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze 4 znaczniki Celów oraz 3 Ogrodników w tym kolorze.
- 8 Gracz, który jako ostatni pracował w ogródku, rozpocznie budowę swojego ogrodu jako pierwszy. Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza.
- 9 Na koniec rozdajcie każdemu graczowi po 2 Złote Monety i 4 Narzędzia. Ostatni gracz otrzymuje 1 dodatkowe Narzędzie. Pozostałe Narzędzia i Złote Monety połóżcie w pobliżu obszaru rozgrywki.



1

3

4

8

3

7

7

2

5

6

9

3

Pełna rozgrywka składa się z 4 rund. W każdej rundzie użyjesz 3 Ogrodników, aby wybrać 3 karty Ogrodów i dodać je do swojego wiszącego ogrodu.

Rundę rozpoczyna pierwszy gracz. Przeprowadza on następujące kroki w podanej kolejności:

- 1) **Budowa wiszącego ogrodu** (obowiązkowo)
 - a) Wybierz kartę Ogrodu.
 - b) Umieść kartę Ogrodu.
 - c) Rozpatrz kartę Ogrodu.
- 2) **Odkrycie nowej karty Ogrodu** (obowiązkowo)
- 3) **Kupno jednego kafelka Ulepszenia** (opcjonalnie)
- 4) **Zrealizowanie jednego Królewskiego Celu** (opcjonalnie)

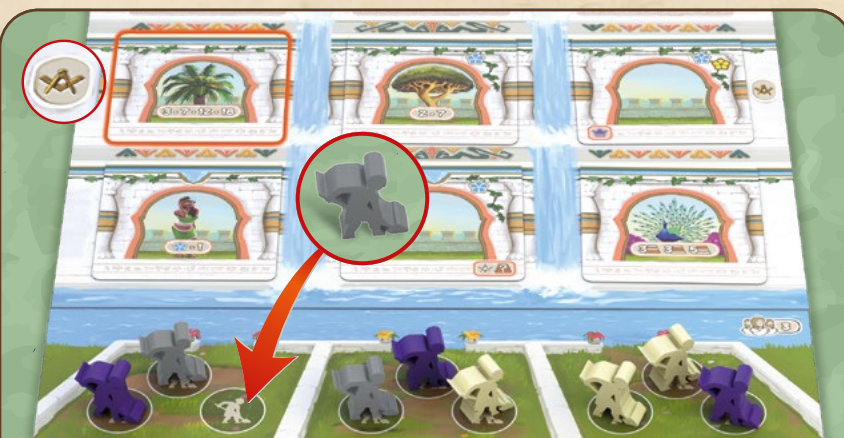
Następnie rozgrywka kontynuowana jest przez kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. Budowa wiszącego ogrodu (obowiązkowo)

A. Wybierz kartę Ogrodu

Postaw swojego Ogródnika na wolnym polu pod jedną z trzech kolumn na planszy gry i weź kartę z tej kolumny. Musisz móc opłacić koszt Narzędzi  wskazany na planszy. Nie ponosisz żadnego kosztu, jeśli wybierasz kartę z 1. poziomu kolumny.

Wydane Narzędzia odłóż do puli ogólnej.



Przykład: W tej trzyosobowej rozgrywce Rafał może postawić Ogródnika wyłącznie w lewej kolumnie. Robi to, a następnie bierze kartę z 2. poziomu tej kolumny, płacąc za nią 1 Narzędzie.

B. Umieść kartę Ogrodu

Pierwszą zdobytą kartę Ogrodu po prostu połóż przed sobą – uznaje się, że znajduje się ona na 1. poziomie twojego ogrodu.

Od tej pory, ilekroć dokładasz nową kartę do swojego wiszącego ogrodu, musisz przestrzegać trzech zasad:

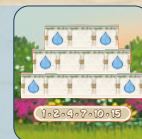
- 1) Umieszczana karta musi sąsiadować z inną kartą w twoim ogrodzie.

- 2) Kartę wolno umieścić na wyższym poziomie tylko wtedy, gdy „opiera się” ona na dwóch kartach znajdujących się pod nią.

- 3) Ukończony ogród składa się z trzech poziomów: pięciu kart na pierwszym poziomie, czterech na drugim i trzech na trzecim.



Uwaga: Grafika na karcie Irygacji przypomina, jak powinien wyglądać ukończony ogród.



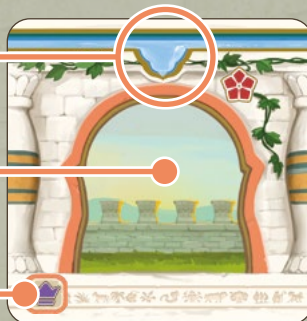
Ważne: Nie musisz w pełni ukończyć niższego poziomu, aby rozpocząć budowę wyższego.

Struktura kart Ogrodów

Nawodnienie

Pusta karta

Premia



Kwiaty

Zwierzę,
Drzewo
lub Gość

Punkty zwycięstwa



Irygacja

Karta Irygacji, którą otrzymałeś w przygotowaniu do rozgrywki, wskazuje miejsca, w których musisz umieszczać nawodnione karty Ogrodu, aby na koniec gry zdobyć określoną liczbę punktów zwycięstwa. Możesz umieszczać nawodnione karty w innych częściach swojego wiszącego ogrodu, jednak nie będą się one liczyć do punktacji z Irygacji.



Kwiaty

Twoim celem jest jak najwydajniejsze ukwiecenie ogrodu. Na koniec gry punktujesz wyłącznie za największą połączoną grupę kwiatów w każdym kolorze.

Zwierzę

Liczba punktów zwycięstwa, które otrzymasz za dane zwierzę, zależy od jego położenia w ogrodzie. Każdy gatunek preferuje inny poziom:



Lwy uwielbiają wylegiwać się na pierwszym poziomie.



Małpy wolą dokazywać na drugim poziomie.



Pawie cenią spokój trzeciego poziomu.

Drzewo

Twoim celem jest grupowanie w ogrodzie drzew tego samego gatunku. Jedno drzewo punktuje zgodnie z pierwszą wartością; dwa sąsiadujące drzewa tego samego gatunku - zgodnie z drugą wartością, i tak dalej. Jeśli osiągniesz maksymalny rozmiar grupy, kolejne drzewo traktowane jest jako początek nowej grupy. W grze występują trzy gatunki drzew:



Smocze drzewo:
maksymalnie
2 drzewa za
łącznie 7 punktów.



Cedr libański:
maksymalnie
3 drzewa za łącznie
9 punktów.

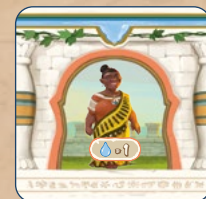


Palma daktylowa:
maksymalnie 4
drzewa za łącznie
18 punktów.

Gość

Goście zapewniają punkty zwycięstwa za określone elementy w twoim ogrodzie, niezależnie od ich położenia.

Na przykład ten gość doceni dobrze nawodniony ogród i nagrodzi cię 1 punktem zwycięstwa za każdą kartę z nawodnieniem w twoim ogrodzie - niezależnie od tego, czy jest ona zgodna z twoją kartą Irygacji, czy nie.



Pusta karta

Podczas rozgrywki możesz kupować Ulepszenia, które służą do wzbogacenia pustych kart i pomogą ci stworzyć jak najpiękniejszy ogród.

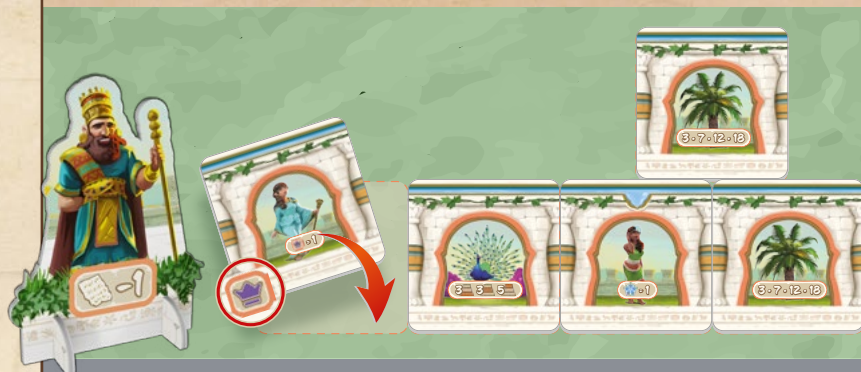
C. Rozpatrz kartę Ogrodu

Niektóre karty Ogrodów zapewniają natychmiastowe premie, widoczne na fryzie w ich dolnej części. W grze występują trzy rodzaje premii: Korona, Złote Monety i Narzędzia.

Korona



Natychmiast weź znacznik pierwszego gracza. Dopóki go posiadasz, korzystasz ze zniżki na wszystkie Królewskie Cele (patrz str. 7) i to ty rozpoczniesz kolejną rundę.



Przykład: Rafał umieszcza kartę  w swoim ogrodzie i odbiera Emilii znacznik pierwszego gracza. Posiadając go, Rafał będzie mógł łatwiej realizować Królewskie Cele i to on rozpocznie kolejną rundę.

Złote Monety



Kiedy zdobędziesz kartę Ogrodu z tą premią, weź z puli ogólnej liczbę Złotych Monet, odpowiadającą poziomowi, na którym ją umieścisz. Złote Monety służą do kupowania Ulepszeń (patrz dalej).



Przykład: Rafał umieścił kartę  na drugim poziomie swojego wiszącego ogrodu, więc pobiera z puli ogólnej 2 Złote Monety.

Narzędzia



Podobnie jak w przypadku premii Złotych Monet, weź z puli ogólnej liczbę Narzędzi odpowiadającą poziomowi, na którym umieścisz kartę z tą premią.

2. Odkrycie nowej karty Ogrodu (obowiązkowo)

Jeżeli to możliwe, przesun o jeden poziom w dół wszystkie karty w kolumnie, z której wzięłeś kartę Ogrodu. Następnie dobrać nową kartę ze stosu i położyć ją odkrytą na najwyższym polu tej kolumny.

3. Kupno jednego kafelka Ulepszenia (opcjonalnie)

Po umieszczeniu nowej karty w swoim ogrodzie możesz wydać Złote Monety, aby kupić **jedno Ulepszenie**.

Ulepszenie zawsze kładzie się na pustej karcie Ogrodu, czyli takiej, na której nie ma drzewa, zwierzęcia, gościa ani innego ulepszenia.

Ulepszenia



Ulepszenia kosztujące 2 Złote Monety zapewniają kwiaty, zwierzęta lub drzewa.



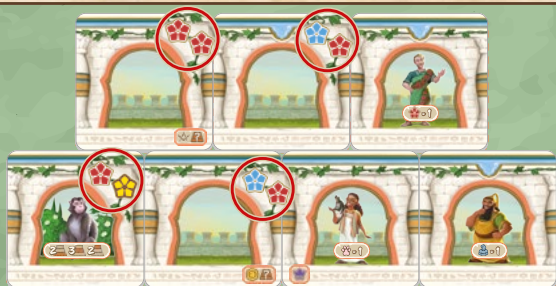
Ulepszenia kosztujące 3 Złote Monety dodatkowo zapewniają premię, działającą analogicznie do premii karty Ogrodu.



Ulepszenia kosztujące 4 Złote Monety zawsze zapewniają nawodnienie.

4. Zrealizowanie jednego Królewskiego Celu (opcjonalnie)

Na koniec swojej tury możesz zrealizować jeden **Królewski Cel**. Zrealizowanie Królewskiego Celu wymaga posiadania określonej liczby odpowiednich elementów na **jednym poziomie** twojego ogrodu. Elementami mogą być kwiaty, zwierzęta lub premie (pełny wykaz Królewskich Celów znajduje się na karcie pomocy).



Przykład: Grzesiek ma w swoim ogrodzie 5 czerwonych kwiatów. Mimo to nie może zrealizować Królewskiego Celu wymagającego posiadania 4 czerwonych kwiatów na jednym poziomie , ponieważ ma 2 czerwone kwiaty na pierwszym poziomie i 3 na drugim.



Znacznik pierwszego gracza

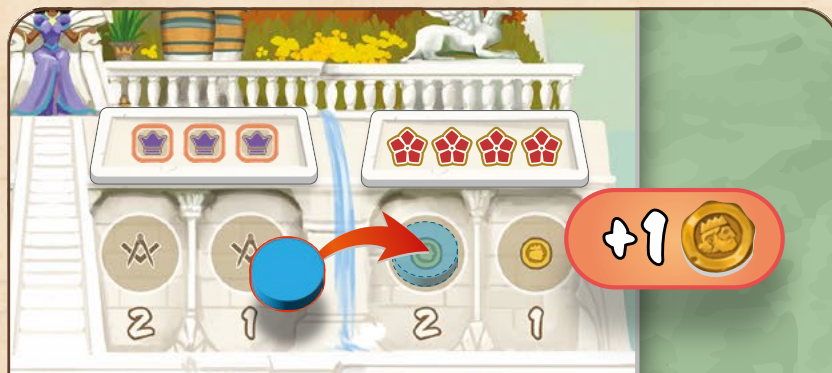
Jeśli posiadasz znacznik pierwszego gracza, podczas realizowania Królewskiego Celu możesz zignorować 1 symbol danego wymagania.



Przykład: Wróćmy do poprzedniego przykładu. Tym razem Grzesiek ma znacznik pierwszego gracza, co oznacza, że 3 symbole czerwonych kwiatów na drugim poziomie jego wiszącego ogrodu wystarczą do zrealizowania Królewskiego Celu. Wymaga on posiadania 4 czerwonych kwiatów na tym samym poziomie, ale znacznik pierwszego gracza zmniejsza ten wymóg o 1 symbol, więc Grzesiek potrzebuje tylko 3 czerwonych kwiatów.

Kiedy zrealizujesz Królewski Cel, połóż jeden ze swoich znaczników Celów na wolnym polu pod tym celem.

Jeśli na tym polu znajduje się symbol  lub , natychmiast otrzymujesz odpowiadający mu bonus.



Przykład: Grzesiek zrealizował Królewski Cel . Umieszcza swój znacznik Celów na wolnym polu pod tym celem i od razu otrzymuje Złotą Monetę. Na koniec gry zdobędzie także 2 punkty zwycięstwa.

Ważne: Każdy Królewski Cel możesz zrealizować tylko raz w trakcie całej rozgrywki.

Uwaga: W rozgrywkach trzy- i pięcioosobowych niektóre Królewskie Cele mogą być niedostępne dla graczy, ponieważ liczba miejsc na umieszczenie znaczników jest mniejsza niż liczba graczy.

4. Koniec rundy

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze zużyją swoich Ogrodników. Weźcie ich z powrotem do swoich puli i rozpocznijcie kolejną rundę. Po zakończeniu 4. rundy wasze wiszące ogrody będą gotowe – przejdźcie wtedy do punktowania.

Punktowanie

Przeprowadźcie punktowanie w następujący sposób:

- Irygacja** : Policz, ile masz nawodnionych kart w miejscach wskazanych przez twoją kartę Irygacji. Otrzymujesz liczbę punktów zwycięstwa, zgodnie z wartościami podanymi na karcie.
- Kwiaty** / / : Liczy się tylko największa połączona grupa kwiatów w każdym z kolorów: czerwonym, żółtym i niebieskim. Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy kwiat w takiej grupie.
- Drzewa** : Otrzymujesz punkty zwycięstwa za grupy sąsiadujących drzew, zgodnie z wartościami podanymi na ich kartach.
- Zwierzęta** : Punkty zwycięstwa zależą od poziomów, na których znajdują się zwierzęta.

- Goście** : Otrzymujesz punkty zwycięstwa za elementy, które goście chcą zobaczyć w twoim ogrodzie.
- Królewskie Cele** : Otrzymujesz punkty zwycięstwa za zrealizowane Cele, zgodnie z wartościami widocznymi przy twoich znacznikach Celów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa ten, kto ma więcej Narzędzi i Złotych Monet. Jeśli remis się utrzyma, gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

A Irygacja: Grzesiek ma 5 nawodnionych kart Ogrodów, ale tylko 4 z nich są umiejscowione zgodnie ze schematem na jego karcie Irygacji. Otrzymuje 7 punktów za Irygację.

B Kwiaty: Największe połączone grupy kwiatów Grzeska to: 5 niebieskich kwiatów, 1 czerwony kwiat oraz 4 żółte kwiaty. Otrzymuje więc 5 + 1 + 4 punkty – łącznie 10 punktów zwycięstwa za kwiaty.

C Drzewa: Grupa 2 cedrów libańskich na pierwszym poziomie daje Grzeskowi 5 punktów. Pojedynczy cedr libański na drugim poziomie to kolejne 2 punkty. Ma także pojedyncze smocze drzewo, które daje mu 2 punkty. Łącznie zdobywa 9 punktów zwycięstwa (5 + 2 + 2) za drzewa w swoim ogrodzie.

D Zwierzęta: Grzesiek zdobywa 7 punktów za zwierzęta: 2 punkty za małpę na pierwszym poziomie, 3 punkty za małpę na drugim poziomie oraz 2 punkty za lwa na trzecim poziomie ogrodu.

E Goście: Pierwszy gość ogrodu Grzeska lubi żółte kwiaty i daje mu za nie 5 punktów. Drugi gość docenia premie Korony, co przynosi 4 punkty. Łącznie Grzesiek zdobywa 9 punktów za swoich gości.

F Królewskie Cele: Na koniec Grzesiek sprawdza, które Królewskie Cele zrealizował podczas rozgrywki i zdobywa za nie 6 punktów. Jego ostateczny wynik to 48 punktów zwycięstwa.



OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia.



EDYCJA POLSKA
Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półnaki 12C,
30-740 Kraków | games@iuvi.pl | www.iuivigames.pl
2026 IUVI Games
Kierownik produkcji: Viola Kijowska
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Redakcja: Marcin Tomczyk | Konsultacja: GrupaMV

TWÓRCY
Autorzy: Grégory Gard i Matthieu Verdier
Ilustracje: Miguel Coimbra
Kierownik redakcji: Alain Mihanryan
Rozwój gry: Joseph Fousat
Opracowanie graficzne: Simon Watel

© & © Gigamic 2026



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