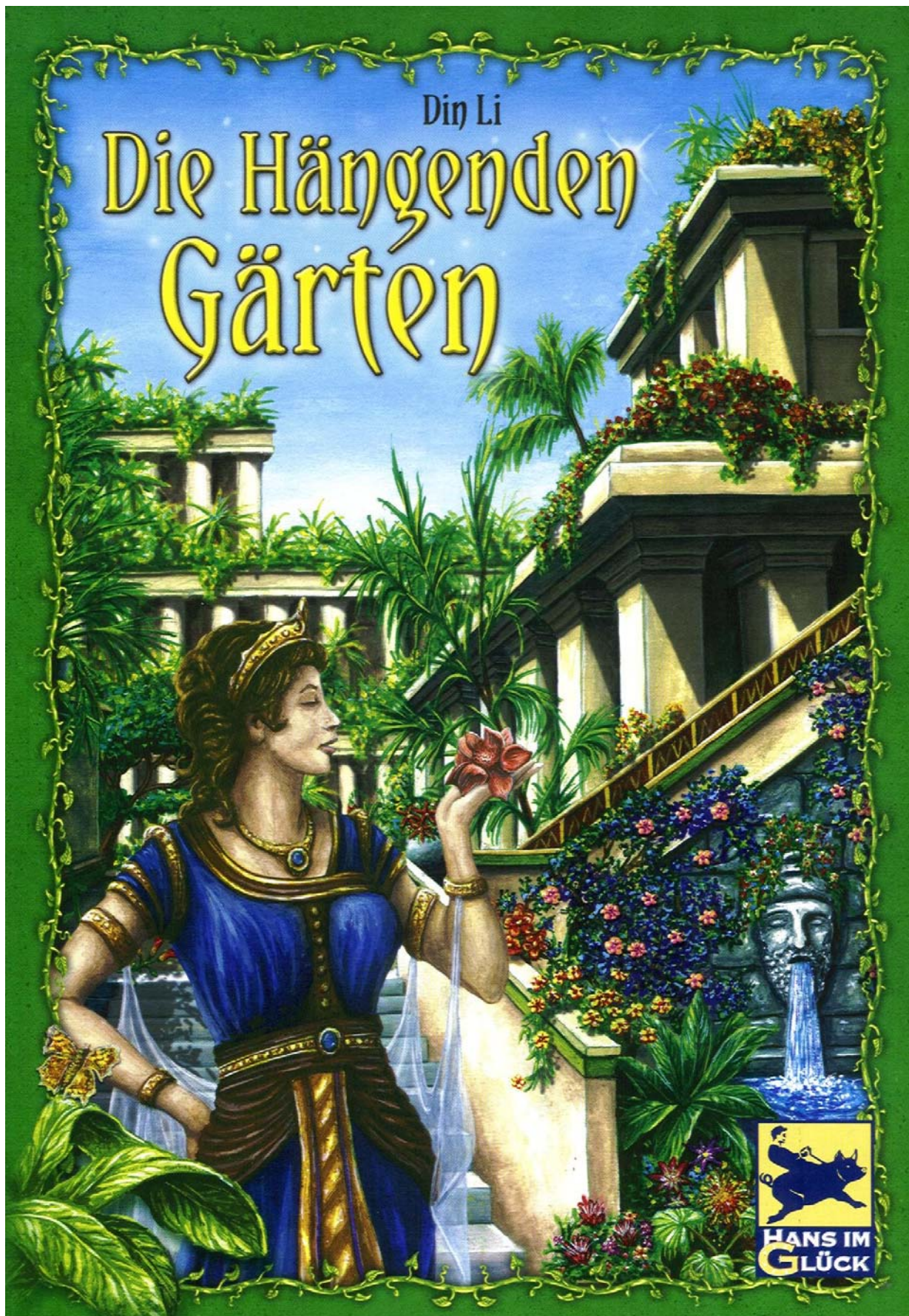




Die Hängenden Gärten

Hans im Glück, 2008

Din Li

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 75 minuten

Spelmateriaal

- ➡ 1 speelbord
- ➡ 64 bouwkaarten, waarvan 4 startkaarten
- ➡ 49 puntentegels
- ➡ 20 tempels in hout in 4 kleuren
- ➡ 1 startspelerbloem
- ➡ 1 handleiding

Spelidee

De spelers zijn landschapsarchitecten die in opdracht van de koning ontwerpen moeten leveren voor de hangende tuinen. In ruil ontvangen zij bouwkaarten die ze voor zich neerleggen om op die manier de mooiste tuin te creëren.

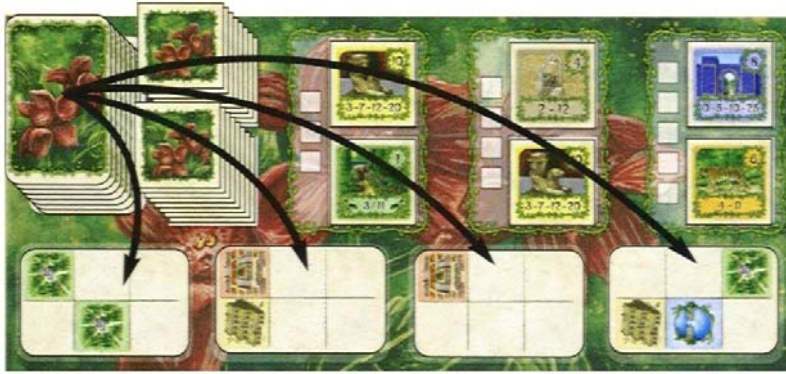
Voor geslaagde creaties ontvangen de spelers puntentegels die ieder voor zich verzamelt. De speler die aan het einde van het spel de beste combinaties van puntentegels heeft vergaard, wordt de architect van de koning en wint het spel.

Spelvoorbereiding

- ➔ Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- ➔ Van de **64 bouwkaarten** worden de 4 startkaarten uitgesorteerd. Elke speler ontvangt 1 startkaart en legt deze kaart voor zich neer. In een spel met minder dan vier spelers worden de overblijvende startkaarten terug in de doos gelegd.
- ➔ De resterende **60 bouwkaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt en op het daarvoor voorziene veld van het speelbord gelegd.
- ➔ De **49 puntentegels** worden eveneens verdekt zeer grondig gemixt en daarna in twee, ongeveer even hoge, stapels verdeeld en op de beide daarvoor voorziene velden van het speelbord gelegd.
- ➔ Hiervan worden **6 tegels** open op de daarvoor voorziene velden van het speelbord gelegd.
- ➔ Iedere speler ontvangt **5 tempels** van één kleur.
- ➔ De jongste speler ontvangt de **startspelerbloem** en begint het spel.



Verloop van een spelronde



Aan het begin van iedere ronde wordt van de stapel bouwkaarten een aantal kaarten getrokken en open op de daarvoor voorziene velden gelegd.

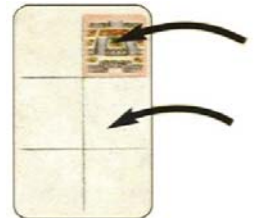
Aantal spelers	Aantal kaarten
4 spelers	4 kaarten
3 spelers	3 kaarten
2 spelers	4 kaarten

De startspeler begint het spel en voert zijn speelbeurt uit. Daarna volgen de spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee. Zodra alle spelers één keer aan de beurt zijn geweest (respectievelijk tweemaal afwisselend in een spel met twee spelers), is de ronde ten einde en de startspelerbloem wordt doorgegeven aan de linkerbuurman. Tot aan het einde van het spel verlopen alle rondes op dezelfde wijze.

Tuinarchitectuur

De speler die aan de beurt is, moet één van de open bouwkaarten nemen en deze onmiddellijk in zijn kaartenvitrine voor zich neerleggen.

Iedere bouwkaart bestaat uit 6 vierkanten. Ieder vierkant toont ofwel een bouwgrond ofwel één van deze **4 motieven**:



terras



park



arcade

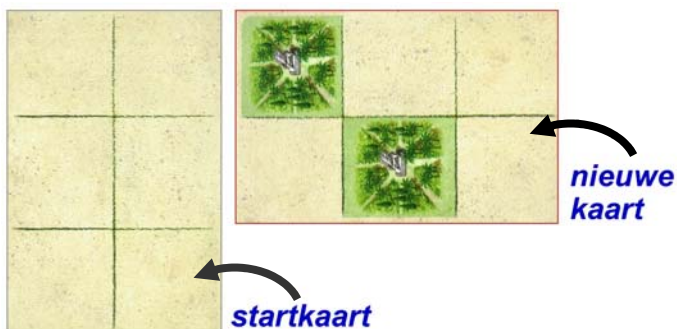


bron

Bij het afleggen van de bouwkaarten gelden de volgende regels:

- ⇒ **Motieven** moeten steeds zo worden afgelegd dat ze **ofwel bouwgrond ofwel een ander motief overdekken**.
- ⇒ Motieven mogen niet zo worden afgelegd dat een motief direct op de tafel ligt.
- ⇒ Bouwgrond mag naar keuze worden afgelegd. Bouwgrond mag op andere bouwgrond of op een motief of ook direct op de tafel worden gelegd. Indien mogelijk is het zelfs interessant om bouwgrond direct op de tafel te leggen om zo de speler meer mogelijkheden te geven voor het verder afleggen van motieven.
- ⇒ Indien mogelijk moet de speler de motieven zo afleggen dat veel dezelfde motieven naast elkaar komen te liggen om op deze wijze een grote constructie te bouwen.

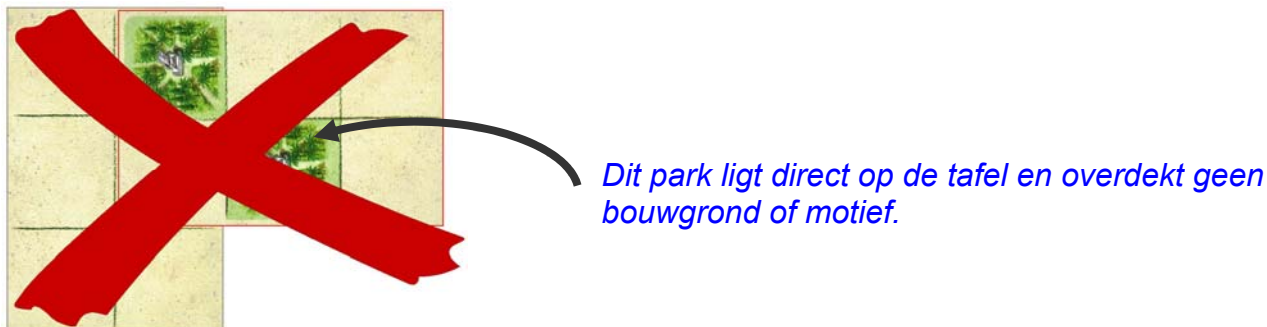
vóór het afleggen



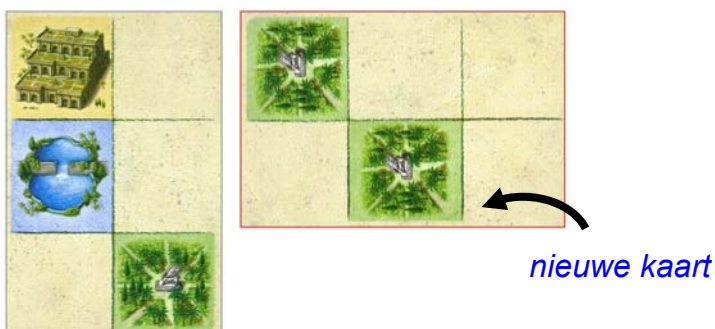
na het afleggen



zo mag niet worden afgelegd



vóór het afleggen



na het afleggen

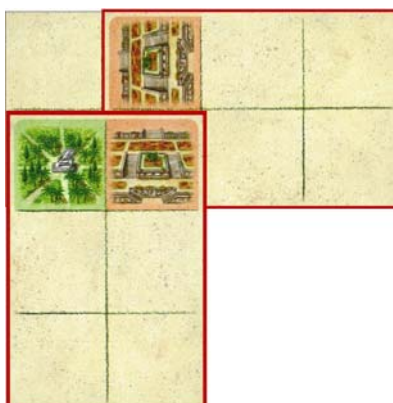


Voorbeeld voor de eerste 3 rondes van een speler

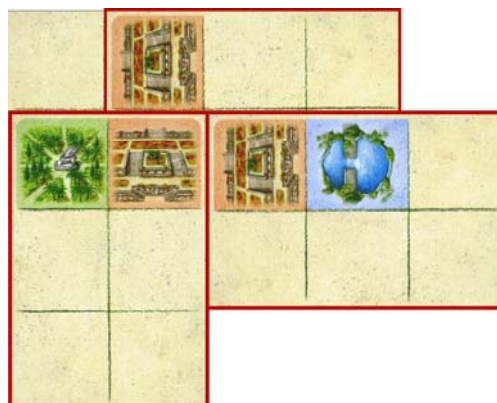
1. De beide motieven worden op bouwgrond gelegd.



2. Het terras overdekt de daaronder liggende arcade.



3. De speler heeft drie naast elkaar liggende terrassen gebouwd.



Constructie, tempel en puntentegel

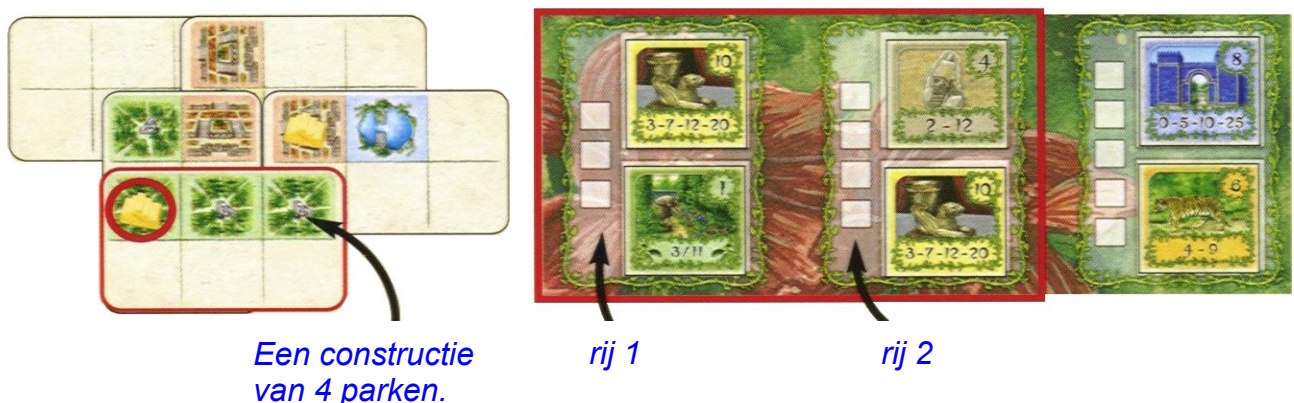
Als de speler met de nieuwe kaart een constructie heeft gevormd van **minstens 3** naast elkaar liggende motieven (alleen horizontaal of verticaal), kan hij één van zijn tempels hierop plaatsen en vervolgens een puntentegel nemen. Deze punten **en alleen deze** bepalen aan het einde van het spel de winnaar. De extra uitleg van de puntentegels volgt verderop.

Hierbij gelden de volgende regels:

- Als de speler met de nieuwe kaart een constructie van **3 dezelfde motieven** heeft gebouwd, kan hij een tempel zetten en mag hij **één** van de **2 puntentegels** uit de **eerste rij** van het speelbord nemen.



- Als de speler met de nieuwe kaart een constructie van **4 dezelfde motieven** heeft gebouwd, kan hij een tempel zetten en mag hij **één** van de **4 puntentegels** uit de **beide eerste rijen** van het speelbord nemen.



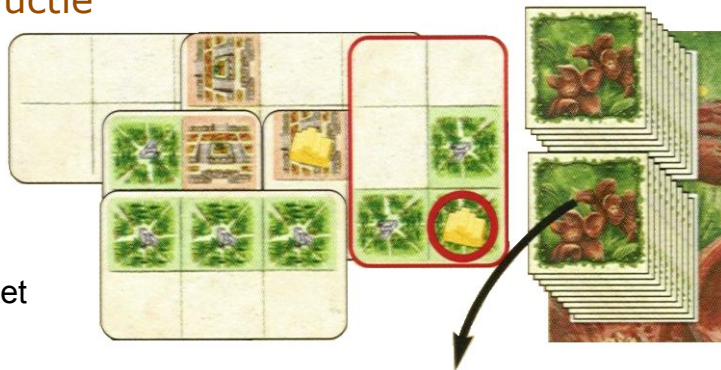
- Als de speler met de nieuwe kaart een constructie van **5 of meer dezelfde motieven** heeft gebouwd, kan hij een tempel zetten en mag hij **één** van de **6 puntentegels** van het **volledige** speelbord nemen. In het voorbeeld gaan we er van uit dat de speler in de vorige zet geen tempel heeft gezet op de parkconstructie van 4. Op iedere constructie mag maar 1 tempel staan (zie verder onder punt 5 van de 'Belangrijke regels').



Extra voordeel bij een grotere constructie

Als de speler met de zonet gelegde kaart **6 of meer identieke motieven** naast elkaar heeft gebouwd, mag hij eerst 1 puntentegel van een verdeckte stapel nemen. Hij mag deze tegel bekijken en dan deze tegel verdekt bij zijn eigen verzamelde tegels leggen.

Daarna mag hij één van de 6 puntentegels van het speelbord nemen.



om te beginnen een verdeckte puntentegel nemen

Belangrijke spelregels

1. Iedere speler verzamelt zijn puntentegels verdekt voor zich.
2. Nadat een open puntentegel van het speelbord werd genomen, trekt de speler onmiddellijk een nieuwe tegel van een stapel en legt deze tegel open op de vrij gekomen plaats.
3. Een tempel mag pas dan worden gezet als één of meerdere delen van de constructie door de nieuw geplaatste kaart zijn uitgebreid.
4. Per ronde kan één speler maar één tempel plaatsen.
5. In elke constructie mag maar één tempel staan.
6. Een tempel kan niet door een andere kaart worden overbouwd.
7. Een tempel plaatsen (mogelijk vanaf een constructie van 3) is steeds de vrije keuze van de speler. Als de speler een tempel plaatst, **moet** hij een puntentegel nemen. Uiteraard kan een speler ook verzaken aan het recht om een tempel te plaatsen als hij hoopt om in een volgende ronde een nog grotere constructie te kunnen bouwen.
8. In het zeldzame geval dat een speler geen enkele kaart kan aanleggen, moet hij één van deze kaarten in de doos terugleggen in plaats van ze in zijn constructie in te bouwen.

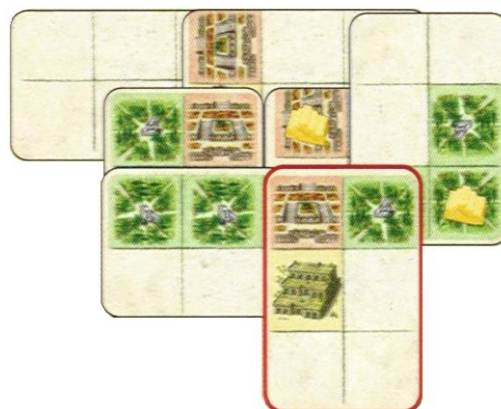
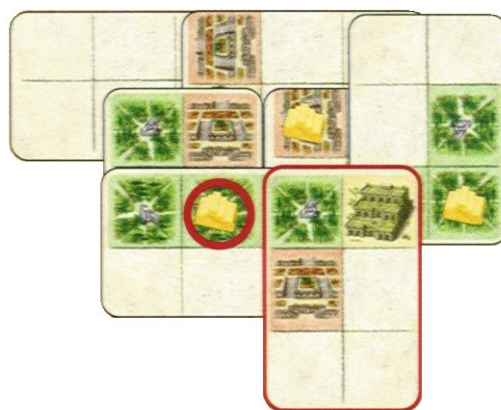
Het scheiden van een constructie

De speler scheidt met de nieuw afgelegde kaart een bestaande parkconstructie van 7 stuks. Hierdoor is links een nieuwe parkconstructie ontstaan van 4.

Hij plaatst een tempel (de nieuwe constructie van 4 had nog geen tempel) en hij neemt een puntentegel uit de eerste of de tweede rij van het speelbord.

Als de speler de parkconstructie van 7 scheidt door de kaart in het tweede voorbeeld dan kan hij geen tempel zetten en dus ook geen puntentegel nemen.

Waarom niet ? De parkconstructie rechts heeft al een tempel en ook de terrasconstructie van 4 heeft al een tempel (zie ook de 'Belangrijke spelregels punt 5' op de vorige pagina). Bij de parkconstructie van 3 links mag hij ook geen tempel plaatsen want aan deze constructie is geen onderdeel bijgevoegd (zie ook de 'Belangrijke spelregels punt 3' op de vorige pagina).



Tempel verplaatsen

Zodra een speler zijn 5 tempels heeft ingezet en hij daarna opnieuw een tempel mag inzetten, moet hij één van zijn vijf tempels verplaatsen. Hij moet steeds die tempel verplaatsen die op de kleinste constructie staat. Als er meerdere van deze constructies zijn, mag de speler naar keuze één van die tempels verplaatsen.

Einde van het spel en waardering

- ⇒ Het spel eindigt zodra alle bouwkaarten zijn verbouwd.
- ⇒ In een zeer zeldzaam geval kan het zijn dat alle puntentegels zijn uitgedeeld vooraleer alle bouwkaarten zijn verbouwd. In dat geval wordt de lopende ronde nog tot het einde gespeeld. Alle spelers die in deze ronde nog een puntentegel hadden moeten krijgen, maar geen tegel meer vonden, krijgen 5 punten per gemiste tegel bij hun waardering.

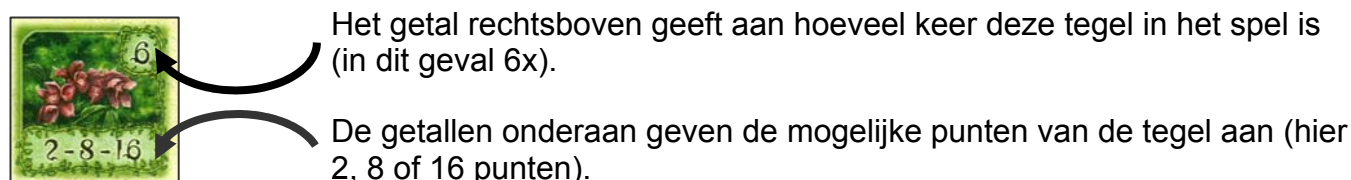
Daarna volgt de waardering van de puntentegels.

Alle spelers leggen hun verzamelde puntentegels bloot.

De puntentegels

De 49 puntentegels laten zich opdelen in **44 serietegels** en **5 personetegels**.

De 44 serietegels in 7 soorten



Waardering van de serietegels

De punten van de serietegels stijgen in overeenstemming met het aantal van identieke tegels. Het **eerste** getal geeft het puntenaantal weer van **één** afzonderlijke tegel, het **tweede** getal de **totale waarde van 2 tegels** ... enzovoort.

Als het hoogste puntenaantal van een serie is bereikt, is de serie compleet. Als een speler nog tegels van deze soort heeft, begint een nieuwe telling.



De 5 personetegels

Bij 5 van de zeven soorten tegels zijn er ook personen. Bij de tijgers hoort de dierentemmer, bij de beelden hoort de beeldhouwer, bij de tuinen hoort de tuinman, bij de kelken hoort de priester en bij de toren hoort de torenwachter.



dierentemmer



tuinman



beeldhouwer



priester



torenwachter

Alle personetegels zijn op de volgende manier opgebouwd:



Elke tegel is éénmaal in het spel aanwezig.

De getallen onderaan geven de mogelijke punten van de tegel aan (hier 3 of 11 punten).

Waardering van de personetegels

Iedere persoon (met uitzondering van de torenwachter) telt voor 3 punten als een speler ze alleen of samen met **afzonderlijke tegels** van de desbetreffende soort heeft. Samen met **minstens één serie** van de desbetreffende soort telt het getal achter de schuine streep.

Voorbeeld: tuinman met 1 tuin



De tuinman telt voor 3 punten, de afzonderlijke tuin telt voor 2 punten. In totaal ontvangt de speler 5 punten.

Voorbeeld: tuinman met minstens 1 serie tuinen



De tuinman telt nu voor 11 punten, de 4 tuinen leveren 18 punten op. In totaal ontvangt de speler 29 punten.

Waardering van de torenwachter en de toren

De torenwachter vormt een uitzondering in de personetegels. Hij levert alleen punten op samen met een toren. Iedere toren telt dan 3 punten samen met de normale punten die de torens opleveren. Daarbij speelt het geen rol of de speler een torenserie compleet heeft of niet.



De 2 torens leveren 6 punten op voor de wachter (2 x 3 punten) + 5 punten voor de serie = 11 punten in totaal.



De 5 torens leveren 15 punten op voor de wachter (5 x 3 punten) + 25 punten voor de serie = 40 punten in totaal (de afzonderlijke tegel = 0 punten).

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met het grootste aantal tegels.

4 mei 2008