

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

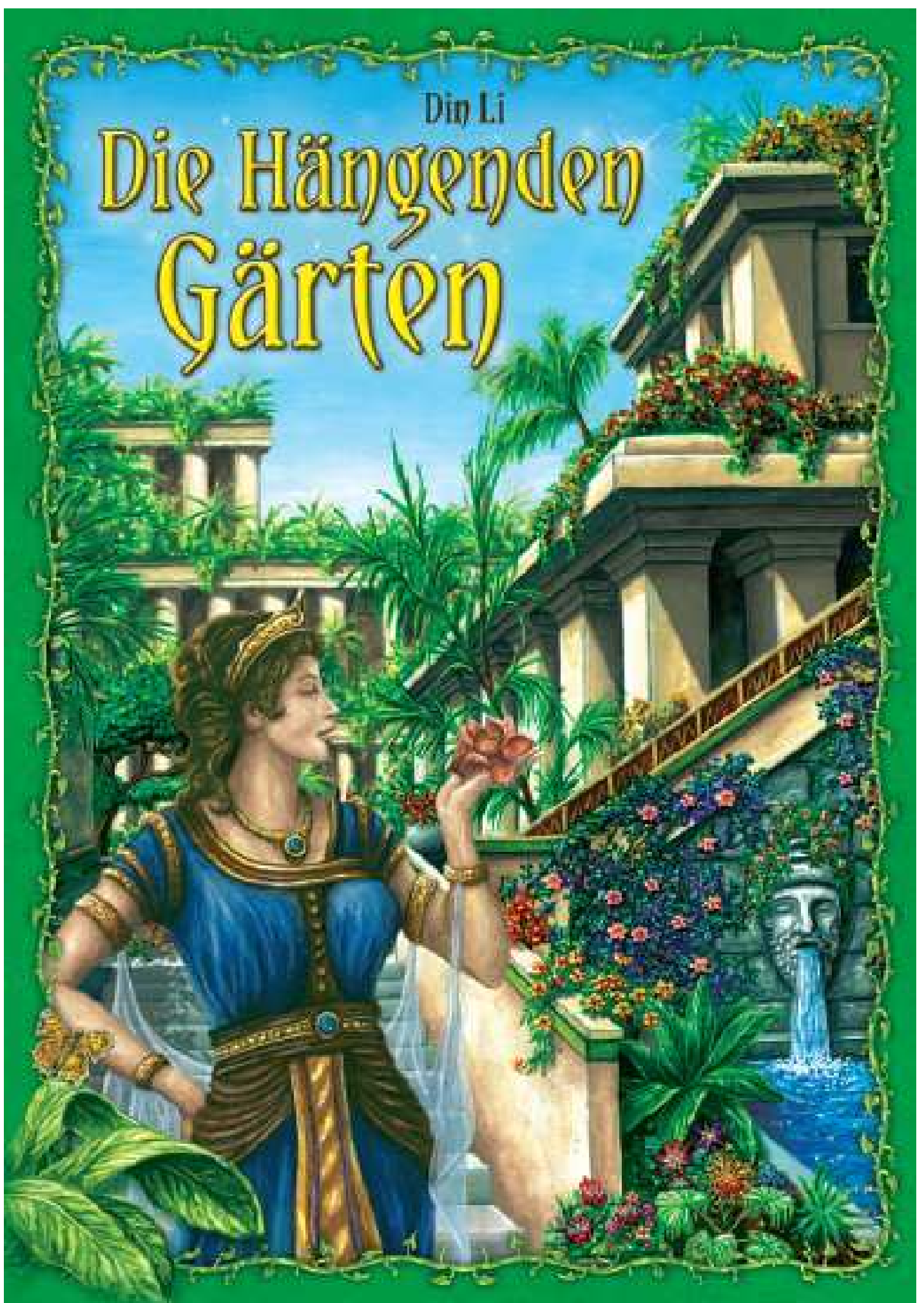
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Din Li

Die Hängenden Gärten



DIE HÄNGENDEN GARTEN

Un jeu de Din Li pour 2 à 4 joueurs- Durée de jeu environ 45 minutes

MATERIEL DU JEU

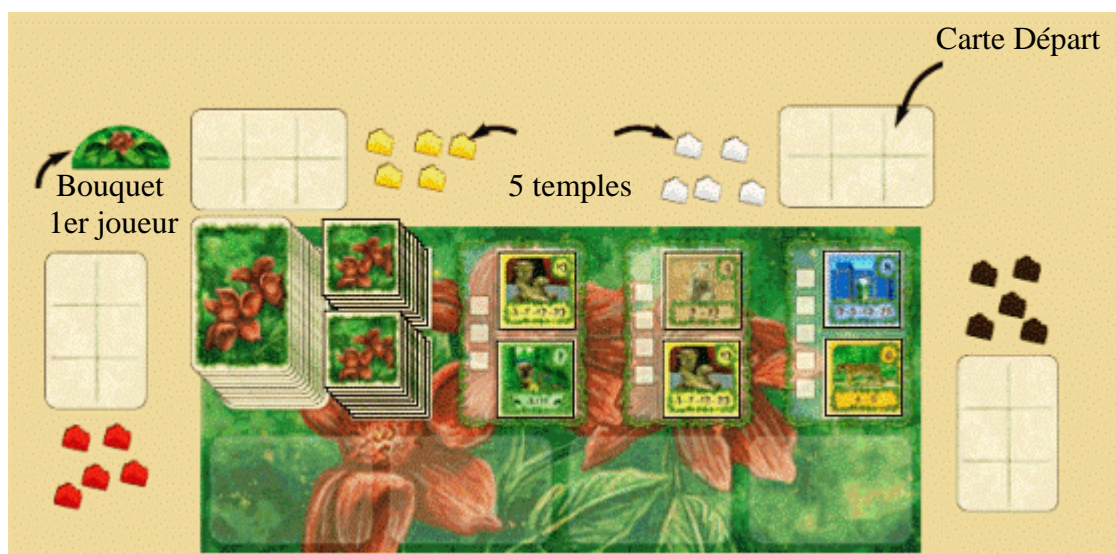
- 1 Plateau de jeu
- 64 Cartes Construction, parmi lesquelles 4 cartes départ
- 49 Tuiles de Points
- 20 Temples en bois (5 en 4 couleurs)
- 1 Bouquet (jeton premier joueur)

Aperçu du jeu

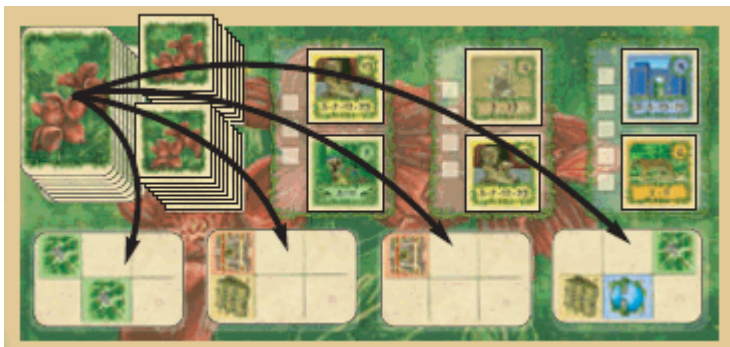
Les joueurs sont des paysagistes qui, à la demande du Roi, mettent en œuvre leur savoir faire pour réaliser le projet des Jardins Suspendus. Pour ce faire, ils jouent des cartes Construction qu'ils vont aménager en jardins, tous plus jolis les uns que les autres. Ils reçoivent alors des tuiles de points qu'ils vont devoir rassembler pour constituer la meilleure combinaison de tuile. Le meilleur des paysagistes sera désigné paysagiste officiel du roi et remportera la victoire !

Mise en place du jeu

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
- Des 64 cartes Construction, on prélève les 4 cartes Départ. Chaque joueur en reçoit une et la pose devant lui. A moins de 4 joueurs, les cartes Départ restantes sont remises dans la boîte.
- Les 60 autres cartes Construction sont bien mélangées et empilées face cachée sur l'emplacement du plateau de jeu réservé à cet effet.
- Les 49 Tuiles sont elles aussi bien mélangées et posées face cachée en 2 piles d'égale hauteur sur les 2 cases du plateau de jeu réservées à cet effet.
- Ensuite, on pioche 6 tuiles que l'on place face visible sur les 6 cases du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit 5 Temples de la couleur de son choix.
- Le joueur le plus jeune reçoit le bouquet et commence la partie.



Déroulement d'un tour de jeu



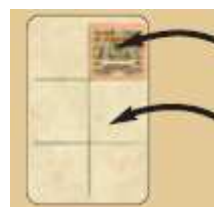
Au début de chaque tour on pioche un nombre de cartes de Construction en fonction du nombre de joueurs et on les place face visible sur les emplacements du plateau de jeu :

Nombre de joueurs	Nombre de cartes
4 joueurs	4 cartes
3 joueurs	3 cartes
2 joueurs	4 cartes

Le premier joueur commence la partie et réalise son tour. Suivent ensuite les autres joueurs en sens horaire. Lorsque chaque joueur a joué une fois (2 fois tour à tour à 2 joueurs) le tour s'achève, le voisin de gauche du premier joueur actuel reçoit le bouquet 1^{er} joueur. On procède de cette manière jusqu'à la fin de la partie.

Construction des jardins

Le joueur actif doit prendre une des cartes Construction et la placer immédiatement sur son étalage de cartes devant lui. Chaque carte se compose de 6 carrés représentant soit un terrain de construction, soit un des 4 aménagements suivants :



Aménagement

Terrain de construction



Terrasse



Parc



Arcades



Fontaine

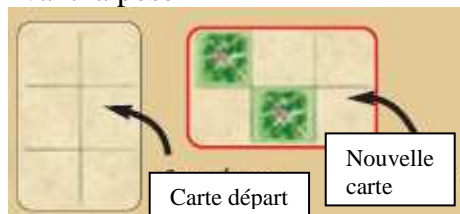
Lors de la pose d'une carte Construction, les points suivants doivent être respectés :

- Un aménagement doit toujours être posé sur **un terrain de construction** ou sur un *autre aménagement*.
- On ne peut **pas** poser un aménagement directement sur la table.
- Un **terrain de construction** peut être placé de **n'importe quelle manière** : il peut être placé sur un autre terrain de construction, sur un aménagement, ou directement sur la table, ce qui donne au joueur la possibilité de poser plus d'aménagements les tours suivants.
- Il est possible de construire des aménagements identiques les uns à côté des autres afin d'obtenir une structure plus importante.

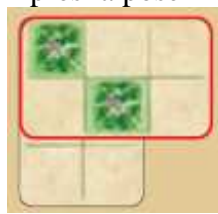
Dans la suite des règles, on appellera structure l'ensemble constitué par au moins 3 aménagements identiques adjacents (seulement vertical ou horizontal)

Exemple : (la nouvelle carte posée est indiquée en rouge pour la compréhension des règles)

Avant la pose



Après la pose



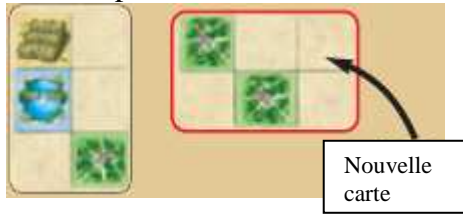
Les 2 parcs sont **sur** un terrain de construction.

Mais on ne peut pas...

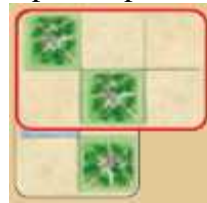


Ce parc n'est pas **sur** un terrain de construction

Avant la pose



Après la pose



Les parcs chevauchent soit un terrain de construction, soit une arcade ou un pont.

Exemple des 3 premiers tours d'un joueur :

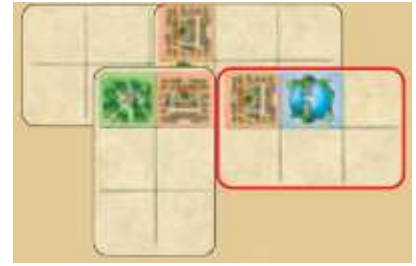
1. Les 2 aménagements sont placés sur des terrains de construction de la carte départ.



2. La terrasse est superposée sur l'arcade.



3. Le joueur a 3 aménagements Terrasse l'un à côté de l'autre.

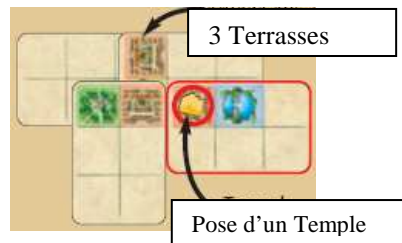


Structures – Temples – Tuiles de points

Lorsqu'en posant sa nouvelle carte un joueur a au moins 3 aménagements l'un à côté de l'autre (seulement vertical ou horizontal), il peut placer un Temple sur n'importe lequel des 3 aménagements et ensuite prendre une tuile Points. Ces points permettront à la fin de la partie de déterminer le vainqueur (voir page 5).

On applique les règles suivantes :

Lorsqu'un joueur a avec sa nouvelle carte une structure de **3 aménagements identiques**, il peut placer un de ses Temples dessus et prendre **une** des 2 **tuiles Points** situées dans la **première colonne** du plateau de jeu.



On prend dans la première colonne

Lorsqu'un joueur a avec sa nouvelle carte une structure de **4 aménagements identiques**, il peut placer un de ses Temples sur la structure et prendre **une** des 4 **tuiles Points** situées dans les **deux premières colonnes** du plateau de jeu.



On prend dans la 1^{ère} ou 2^{ème} colonne.

Lorsqu'un joueur a avec sa nouvelle carte une structure de **5 aménagements identiques ou plus**, il peut placer un de ses Temples sur la structure et prendre **une** des 6 **tuiles Points** situées sur le plateau de jeu.

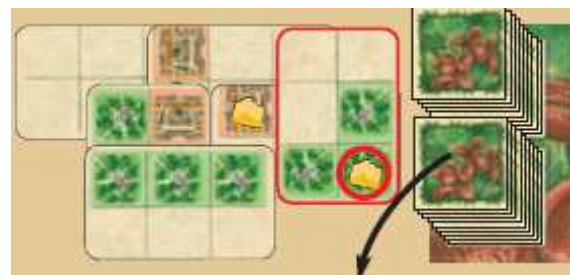


On prend dans tout le plateau.

(On admet dans le dernier exemple que le joueur n'a pas posé de Temple auparavant sur les 4 Parcs. Sur chaque structure, on ne peut placer qu'un seul Temple, voir plus loin le point 5 des règles complémentaires.)

Avantage supplémentaire avec une structure étendue

Lorsqu'un joueur a au moins 6 aménagements identiques, il peut d'abord prendre une tuile Points (face cachée) de la pioche. Cela n'est valable que la fois où il atteint 6 aménagements ou plus. Il consulte cette tuile et la place face cachée avec ses autres tuiles Points qu'il a collecté. Il peut ensuite prendre une des tuiles Points sur le plateau comme indiqué précédemment.



Prendre d'abord une tuile Points

Règles complémentaires.

- Chaque joueur garde ses tuiles Points face cachée devant lui.
- Après avoir pris une tuile Points sur le plateau de jeu, le joueur en tire une nouvelle de la pioche qu'il place face visible sur l'emplacement libre du plateau.
- Un temple ne peut être posé sur une structure que si l'on a placé une nouvelle carte avec un ou plusieurs aménagements agrandissant ainsi la structure.
- Un joueur ne peut construire qu'un seul Temple par tour.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Temple par structure.
- Un Temple ne peut pas être recouvert par une carte.
- C'est toujours volontairement que l'on construit un Temple (sur au moins 3 aménagements). Si un joueur construit un Temple, il doit alors prendre la tuile Points (un joueur peut renoncer à construire un Temple lorsqu'il espère construire plus tard une structure plus importante).
- Dans les rares cas où un joueur ne peut pas poser une carte, la carte est remise dans la boîte de jeu au lieu d'être jouée.

Séparation de structure

Le joueur en plaçant une nouvelle carte sépare la structure de 7 emplacements. Il se forme une nouvelle structure de 4 aménagements. Il place un nouveau Temple (entouré en rouge) sur la nouvelle structure qui n'en avait pas encore et prend alors une tuile Points de la première ou de la deuxième rangée du plateau de jeu.



Mais cela n'est pas systématique comme le montre l'exemple ci contre : la structure à 3 Terrasses a déjà un Temple, et de la même manière la structure à 4 Terrasses en a déjà un et ne peut en recevoir de nouveau (point 5 des règles complémentaires). De plus, sur la structure des 3 Parcs, aucun nouveau Parc n'est venu s'ajouter (point 3 des règles complémentaires).



Déplacer un Temple

Si un joueur a ses 5 Temples en place et désire construire à nouveau un Temple, il doit déplacer un de ses 5 temples. Il doit toujours déplacer le Temple qui repose sur la plus petite structure. S'il y en a plusieurs, il peut choisir quel Temple il déplace.

Fin de partie et décompte

La partie prend fin après que toutes les cartes ont été construites.

Dans de très rares cas, il peut arriver que les tuiles de Points soient épuisées avant que toutes les cartes soient construites. Cela déclenche le dernier tour. Tous les joueurs qui recevraient normalement une Tuile Points ajoutent 5 points supplémentaires lors du décompte. On procède finalement au décompte des tuiles : les joueurs retournent toutes leurs tuiles collectées.

Les tuiles de Points

Les 49 tuiles de Points se répartissent en 44 tuiles faisant partie d'une série et en 5 tuiles Personnage.

Les 44 tuiles série de 7 types

On distingue 7 types de tuiles « série » :



Reine



Roi



Tigre



Jardin



Statue



Calice



Porte

Toutes les tuiles série sont composées de la manière suivante :



Le nombre en haut à droite indique combien de fois on retrouve cette tuile dans le jeu (ici, 6 fois)

Les nombres en bas indiquent le nombre de points que la tuile peut rapporter (ici 2, 8 ou 16)

Décompte des tuiles série

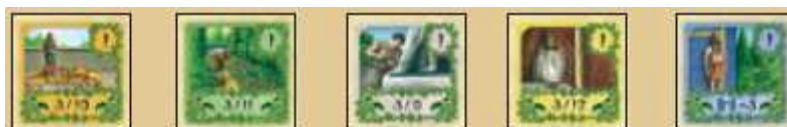
Le nombre de points que rapporte une tuile série augmente en fonction du nombre de **même** tuile qu'un joueur a collecté. Le premier nombre indique le nombre de points d'une tuile isolée, le second nombre indique le nombre de points que rapporte une paire de cette tuile et le troisième nombre indique le nombre de points que rapportent 3 de ces tuiles, etc Si on possède plus de 3 tuiles identiques, la série est complète et on commence une autre série :

Exemple :

1 Jardin = 2 points	2 jardins = 8 points	3 Jardins = 16 points 3 Jardins constituent une série	1 série ----- 16 points	une paire 8 points
			Au total 24 points	

Les 5 tuiles Personnage

Pour 5 des 7 séries se trouve un personnage dans le jeu. Pour le tigre on trouve le dompteur, pour le monument le sculpteur, pour les jardins le jardinier, pour le calice le prieur et pour la porte, le gardien.



Dompteur

Jardinier

Sculpteur

Prieur

Gardien

Toutes les tuiles personnage sont composées de la manière suivante :



Chaque personnage est représenté une fois.

Les nombres en bas indiquent le nombre de points que la tuile peut rapporter (ici 3 ou 11).

Décompte des tuiles Personnage

Chaque personnage (à l'exception du gardien) rapporte 3 points lorsqu'un joueur a un personnage seul accompagné d'une ou 2 tuiles série correspondante. Si le joueur a au moins une série du type correspondant il gagne le nombre de points indiqué à droite de la barre oblique.



Le jardinier rapporte 3 points, le jardin seul 2 points ainsi le joueur gagne 5 points.



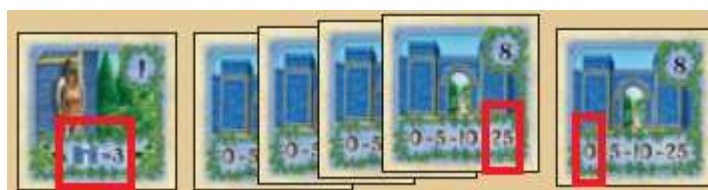
Le jardinier rapporte 11 points, les 4 jardins 18 points et le joueur gagne en tout 29 points.

Décompte du gardien et de la porte

Le gardien est une exception à la règle précédente. Chaque porte rapporte 3 points en plus des points que rapporte la porte normalement. Ainsi, cela n'est pas important que le joueur ait une série complète (= 3 tuiles) ou non.



2 Portes rapportent 6 points (2 portes x 3 points) grâce au gardien plus 5 points pour les 2 portes.
Au total, 11 points.



5 portes rapportent 15 points grâce au gardien (5 portes, 3 points par porte) et les 4 tuiles rapportent 25 points, la 5^{ème} aucun.

Le joueur qui à la fin de la partie a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a collecté le plus de tuiles qui gagne.



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 25 mai 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? : <http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>
Merci de votre collaboration.