

HANGING GARDENS

Ricreiamo i famosi giardini sospesi della Regina Amytis.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 22/06/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

I giardini pensili di Babilonia erano considerati una delle sette meraviglie del mondo antico: la leggenda narra che fu il re Nabucodonosor II° a farli costruire per compiacere la sua sposa, la regina Amytis, in un territorio che tanto “verde” non era di sicuro.

Così gli ingegneri babilonesi furono costretti a inventarsi un complesso sistema d’irrigazione: l’acqua arrivava dal fiume Eufrate tramite canali sotterranei e veniva raccolta in un vasto bacino alla base del palazzo reale per poi salire in cima al palazzo tramite un sistema di ruote girevoli e orci che la portavano da un piano all’altro fino ad arrivare in una cisterna da cui poi veniva distribuita alle piante.

Gli storici ancora non sanno esattamente se e dove fossero questi giardini, ma tutte le fonti antiche ne parlano con estrema sicurezza, quindi dobbiamo supporre che esistessero veramente.

Ed ora possiamo provare anche noi a costruire quel favoloso giardino pensile con molta meno fatica e più divertimento, utilizzando il gioco [Giardini di Babilonia](#), edito in Italia da [Ghenos Games](#): è stato studiato per 1-5 persone (da 10 anni in su) e ha durata di quarantacinque minuti al massimo, conoscendo le regole.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Giardini di Babilonia** troviamo: un tabellone rettangolare al cui centro ci sono tre colonne di quattro “caselle”; tre fustelle con le tessere, i gettoni e le monete da staccare e utilizzare in partita; due plancette rettangolari double face per la posa dei giardinieri; un mazzo di carte quadrate (nel formato 60c60 mm); una manciata di segnalini di legno (sagomati e colorati) e un blocchetto segnapunti.

I materiali sono di buona fattura, sufficientemente robusti per essere utilizzati senza problemi in decine di partite, ed hanno una grafica accattivante.

Non resta che staccare tutti i pezzi dalle fustelle, dividere per tipo e forma le tessere, mettere da parte i gettoni “Strumento”, fare un mucchietto con le monete d’oro e iniziare a preparare il tavolo.

L’allestimento viene completato aprendo il pacchetto delle carte per dividerle in tre mucchietti: uno servirà soltanto per guidare le azioni del nostro avversario (Automa) nelle partite in solitario, quindi per ora lo possiamo mettere da parte; il secondo è formato da 5 carte “Irrigazione”; il terzo contiene le altre 75 che dovranno essere ben mescolate e posate sul tavolo, pronte all’uso.

Forza, è ora di mettersi al lavoro per far crescere il nostro meraviglioso giardino!

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita in quattro.

Dopo aver steso il tabellone al centro del tavolo riempiamo con le carte “Giardino” tutte le sue caselle (3 colonne con 4 posti ciascuna): poi aggiungiamo quattro tessere “Obiettivo” nella parte in alto (proprio sotto la balconata dalla quale ci sta osservando la regina Amytis) e, poco più sotto, impiliamo le tessere “Miglioria”, divise in tre tipi (le spiegheremo fra poco).

Poi diamo a caso una carta “Irrigazione” ad ogni giocatore, insieme a 4 gettoni “Strumento”, a due monete d’Oro e un set di segnalini colorati (3 giardinieri e 4 dischetti Obiettivo).

Infine sotto al tabellone posizioniamo una plancia per l’utilizzo dei giardinieri del gioco: ci sono quattro possibilità, in base al numero dei partecipanti (da 1 a 5).



Foto 3 – Le carte Irrigazione.

In una partita di **Giardini di Babilonia** dobbiamo costruire una specie di “piramide” con 12 carte: 5 alla base, 4 al secondo livello e 3 in cima. Per avere ragionevoli possibilità di vincere la partita bisognerà però fare in modo che esse siano posate in modo da rispettare le risorse di acqua richieste dalle apposite carte “Irrigazione” (ne vedete tre nella Foto 3 qui sopra): quindi nelle posizioni indicate da una goccia blu a fine partita ci dovranno essere carte con il simbolo dell’acqua.

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore deve posare uno dei suoi giardinieri in una delle caselle libere alla base della colonna: ce ne sono sempre tre per giocatore, ma è possibile mandare più giardinieri sotto la stessa colonna, se resta ancora spazio, riducendo di conseguenza le scelte possibili per gli altri.



Foto 4 – Esempio di carte “Giardino”.

Le carte “Giardino” (vedere la Foto 4 qui sopra) sono essenzialmente di due tipi:

- Senza irrigazione (ad esempio la prima in alto a sinistra nella foto e le due in basso);
- Con Irrigazione: esse mostrano in alto (sopra al disegno) una canaletta per l’acqua (come la seconda e la terza della fila in alto e al centro).

Tutte le carte contengono inoltre altre caratteristiche:

- (a) – dei fiori colorati (gialli, rossi e azzurri) come nella carta in alto a sinistra che ne mostra uno azzurro e uno giallo a destra della finestra;
- (b) – dei “visitatori” umani (come le due carte in alto a destra);
- (c) – degli animali (leoni, scimmie o pavoni);
- (d) - degli alberi (Drago di Socotra, Cedro del Libano e Palma).

All’interno delle “finestre” possono esserci anche delle icone speciali (serviranno a calcolare il punteggio di quelle carte a fine partita), mentre in basso a sinistra potrebbero apparire delle “corone” (come nella prima carta in alto a sinistra)

In basso a destra infine ci possono essere altre icone che indicano dei “bonus” per chi acquisisce quelle carte, come la carta al centro della fila più in basso nella foto.

Ricordate queste distinzioni perché sono importanti per il punteggio finale.



Foto 5 – Come si presenta una costruzione dopo il primo round.

Le partite a **I Giardini di Babilonia** durano esattamente 4 round, e in ognuno di questi i giocatori riusciranno ad acquisire tre carte. Le costruzioni iniziano sempre dal piano terra (5 carte) e poi possono svilupparsi verso l'alto (secondo e terzo livello) purché ogni carta di un piano superiore possa essere posata a cavallo di due carte di quello sottostante.

Vediamo un esempio nella foto 5 qui sopra, scattata al termine del primo round di una partita: Il giocatore ha acquistato le sue prime tre carte e ha deciso di posare la terza al secondo piano (visto che può essere “supportata” dalle due del piano terra): questo perché potrà incassare un bonus in monete d'oro (l'icona in basso a destra si dice infatti che riceveremo 1 moneta se posiamo la carta al piano terra, 2 al primo piano, come nel nostro esempio e 3 al secondo).

Avrete sicuramente notato che le carte con la finestra “vuota” hanno accanto dei fiorellini colorati: collezionare un buon numero di fiori dello stesso colore in carte adiacenti può dare dei Punti extra a fine partita o aiutare a risolvere le tessere “Obiettivo Reale”.



Foto 6 – Le tessere Obiettivo Reale.

Di queste ultime se ne prendono a caso quattro per ogni partita, sistemandole nella parte alta del tabellone: se un giocatore, durante il suo turno, riesce a soddisfare una o più di questi obiettivi lo reclama ad alta voce e mette un suo dischetto in uno dei cerchietti sotto la tessera, assicurandosi così i Punti Vittoria (PV) indicati.

Per reclamare un Obiettivo Reale durante una partita a **I Giardini di Babilonia** bisogna avere tutti i requisiti richiesti dalla tessera (quattro fiori di un colore, tre animali, tre personaggi, tre alberi, ecc.) nello stesso “piano” della propria costruzione. Notate che chi possiede il Re Nabucodonosor (cioè il segnalino di Primo Giocatore) può completare un Obiettivo Reale con una risorsa in meno

Ma torniamo alla nostra partita: se preleviamo una carta dalla prima fila di ogni colonna (cioè delle tre più in basso) non dobbiamo pagare nulla: semplicemente la togliamo dal tabellone e la mettiamo davanti a noi per iniziare o continuare la nostra costruzione.

Se invece vogliamo acquisire una carta che si trova nelle file superiori dobbiamo pagare da 1 a 3 gettoni “Attrezzo”: ad inizio partita ne riceviamo quattro, quindi per procurarcene dei nuovi dovremo andare a caccia delle carte che ce li diano come bonus. Anche qui riceviamo 1 gettone se posiamo la carta al piano terra, 2 o 3 se la mettiamo invece al secondo o terzo piano.



Foto 7 – Le tessere “Miglioria”.

Ci saranno dei momenti in cui, sulla base delle carte Irrigazione o per soddisfare un Obiettivo Reale, dovremo cercare un aiutino: e lo troveremo con le tessere “Miglioria” (ne vedete un esempio nella Foto 7 qui sopra). I giocatori possono acquistarle nel loro turno prima o dopo aver eseguito l’azione del giardiniere.

Quelle più semplici (a sinistra della Foto) sono anche le più numerose (12) e possono essere acquistate nel proprio turno pagando 2 monete e mettendo la tessera sulla finestra di una delle carte già presenti nella nostra costruzione.

Quelle al centro (8 in tutto) si usano nello stesso modo ma aggiungono al nostro edificio il bonus indicato nel rettangolo sottostante: ognuna di esse costa 3 monete.

Infine le tessere a destra costano ben 4 monete ma hanno in alto il simbolo dell’acqua e possono quindi essere posate su una qualsiasi carta già presente nella nostra costruzione per rispettare le condizioni della carta “Irrigazione”.

Notiamo anche che animali e piante di **I Giardini di Babilonia** hanno dei numeri al centro dell’immagine: abbiamo già anticipato che servono per il punteggio finale, ma andiamo un po’ più a fondo: la scimmia ci garantirà 4 PV se l’avremo posata su una carta del primo piano, oppure 2 PV se è su un piano diverso; discorso simile per il Leone, con 3 PV se è stato messo nel piano terra e 2 PV negli altri; l’albero “Drago di Socotra” invece garantisce 2 PV se è da solo, ma diventano 7 PV se è adiacente ad un altro uguale (ce ne sono solo due nel mazzo).



Foto 8 – La situazione al tavolo dopo il primo round.

Ogni volta che una carta viene prelevata dal tabellone, tutte quelle più in alto scorrono verso il basso e si aggiunge una nuova carta, prendendola dal mazzo, in modo da averne sempre 12 a disposizione. Al termine di ogni round (quando cioè tutti giardinieri sono stati utilizzati) i giocatori riprendono in mano i loro segnalini, poi si ricomincia tutto da capo e così di seguito finché tutte le costruzioni non vengono completate.

A questo punto si deve effettuare il conteggio finale:

- per prima cosa si assegnano i PV per il numero di caselle irrigate che coincidono con quelle della carta ricevuta all'inizio (da 1 a 15 PV se ne avete coperte 1-6);
- poi si valuta il numero di fiori adiacenti per ognuno dei tre colori, assegnando 1 PV per ogni fiore;
- gli animali assegnano i PV in base al livello in cui sono stati collocati, come abbiamo già visto;
- per le piante si verifica quante ne abbiamo (per ogni tipo) adiacenti fra loro e si assegna il punteggio in base al loro numero;
- su ogni carta "Visitatore" è spiegato quali sono le condizioni per ottenere PV;
- infine si aggiungono i punti degli Obiettivi Reali che sono stati realizzati.



Foto 9 – Gli Obiettivi Reali realizzati al termine di una partita a quattro.

La vittoria a **I Giardini di Babilonia** viene assegnata a chi raggiunge il totale più alto: in caso di parità (ma ad oggi non è mai successo in nessuno dei nostri tavoli) si contano le monete e i gettoni “Attrezzo” dei contendenti e si assegna la palma del vincitore a chi ne ha di più.

Qualche considerazione e suggerimento

Per prima cosa vogliamo sottolineare il fatto che il Primo giocatore non cambia automaticamente alla fine di ogni round, ma passa da una persona all'altra quando si giocano carte (o tessere Miglioria) che hanno come bonus una “Corona”. E siccome chi ha Nabucodonosor davanti a sé può risolvere un “Obiettivo Reale” con una risorsa in meno di quelle richieste cercate di non farvi scappare l'occasione, se dovesse presentarsi.

Inutile dire che il vostro primo pensiero sarà sempre quello di mettere le carte con il simbolo dell'irrigazione al posto indicato nella carta ricevuta all'inizio: 15 PV sono un discreto gruzzolo e mancare anche una sola posizione vi porta via 5 PV di colpo.

Nelle nostre partite è successo poche volte che qualcuno non avesse completato l'irrigazione, e in quei rari casi era successo perché i giocatori avevano utilizzato troppo presto i loro gettoni “Attrezzatura” e non erano stati in grado di scegliere in seguito le carte necessarie: quindi cercate di aumentare il vostro gruzzolo di monete e attrezzature andando a scegliere le carte con quel simbolo bonus ogni volta che vi sarà possibile. Pagare 1-2 attrezzi per prendere una carta che ve ne restituisce altrettanti (e che si incastra bene nella vostra costruzione) è già una buona operazione.



Foto 10 – Esempio di costruzione completata: riuscite a contare i PV?

Abbiamo voluto anche provare I Giardini di Babilonia in solitario, visto che le regole specifiche sono brevi e facili da applicare. Si parte utilizzando la plancia per DUE giocatori e mescolando uno specifico mazzo di carte “Automa”. Scegliamo il nostro colore preferito e diamo un altro set completo al nostro avversario.

Per prima cosa dobbiamo decidere il livello di difficoltà della partita, che si basa sul numero di monete che dovremo prendere all’inizio (da 3 a 0) e su quello dei gettoni “Attrezzo” (da 4 a 1). Poi si procede come se giocassimo in due, alternandoci come Primo Giocatore.



Foto 11 – Le carte Automa.

Se tocca a noi eseguiamo come al solito la nostra azione posando un Giardiniere sotto una colonna e scegliendo una carta “Giardino”.

Se invece è il turno dell’Automa dovremo girare una carta del suo mazzo e:

- posare un suo giardiniere nella colonna indicata col numero “1” (nella parte bassa della carta Automa): se è già piena passiamo al numero “2” o al “3”;
- scartare dalla colonna una carta con l’oggetto indicato nella parte centrale (per esempio un animale se abbiamo girato la prima carta in alto a sinistra nella foto, oppure un albero, seconda carta, o un personaggio, terza);
- se l’oggetto non c’è nella colonna dobbiamo scartarne uno di quel tipo dalla riga indicata a fianco dell’oggetto (riprendendo l’esempio precedente dobbiamo guardare nella riga uno per l’animale, e nella terza per albero e visitatore);
- infine si applica l’azione in alto nella carta (continuando il nostro esempio Automa si riprenderebbe Nabucodonosor con la prima carta, grazie alla corona; oppure completerebbe l’Obiettivo Reale non ancora fatto più a sinistra nel tabellone, grazie alla pergamena, oppure scarterebbe una tessera Miglioria da 4 monete, con la carta in basso a destra; ecc.)



Foto 12 – La scatola di I Giardini di Babilonia.

Le partite contro Automa funzionano e a partire dal livello “Difficile” farete davvero fatica a batterlo, soprattutto se le carte che cercate non si decidono a saltar fuori e/o non riuscite a rimpinguare le vostre scorte di Monete e di Attrezzi. A livello Facile è quasi automatico venirne a capo, mentre a livello Intermedio ve la potrete giocare. Sfortunatamente noi non siamo ancora riusciti a vincere al livello Esperto, per cui dobbiamo continuare a provare...

Il livello “competitivo” del gioco non è molto spinto, anzi, fin dalla prima partita c’è stata quasi sempre una specie di collaborazione fra i partecipanti, con consigli e indicazioni a quello di turno: non so se fossero tutti realmente dettati dalla “bontà” piuttosto che da “interessi personali” e quindi intendessero sviare l’attenzione verso altre carte o obiettivi, però molto spesso essi venivano accettati e producevano risultati positivi.



Foto 13 – il Grande Re Nabucodonosor in questo gioco indica il Primo Giocatore.

Commento finale

I Giardini di Babilonia è un gioco per tutti, come abbiamo detto fin dall'inizio: le regole sono facili da insegnare e da imparare e dopo un paio di round di prova i partecipanti sono pronti a giocare in maniera corretta.

L'abbiamo provato in vari tavoli e con diversi tipi di giocatori, inclusi ragazzini da 8 a 12 anni, e non ci sono stati problemi né a far capire il funzionamento del gioco, né durante le partite vere e proprie: e questo è un bel segnale!

Inoltre la lunghezza delle partite è davvero ridotta: abbiamo riscontrato che mediamente non superano i 40 minuti, e questo è un altro punto a vantaggio di "**I Giardini di Babilonia**" perché ci ha permesso di giocarlo 2-3 volte nella stessa serata.

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

A proposito: avete fatto i conti della foto 10? Cosa vi è saltato fuori?

Proviamo a verificarli insieme (tenendo conto della situazione degli Obiettivi vista nella Foto 9, anche se apparteneva ad un'altra partita):

- 15 PV per le carte irrigate (sono 6);
- 4 PV per il leone (è proprio al primo piano);
- 2 PV per la scimmia;
- 7 PV per i due pavoni (2+5);
- 7 PV per gli alberi (2+2+3);
- 5 PV per i fiori (2 rossi, 1 giallo e 2 azzurri);
- 2 PV per il Giardiniere (ha solo 2 bonus Attrezzi);
- 4 PV per la Principessa (ci sono 4 bonus "Corona" fra le 12 carte).
- 6 PV per i due Obiettivi Reali effettuati

I conti vi tornano? Diciamo che questo giocatore non ha effettuato una grande performance... ma forse era alla sua prima partita!