

JOHAN BENVENUTO

HARMÓNIA

JÁTÉKSZABÁLY

NÉHÁNY SZÓ A SZERZŐTŐL: Szeretnék köszönetet mondani a Libellud csapatának a kiváló munkájukért, különösen Anouknak és Valentinnek, hogy láttak fantáziát a játékban. Maëva, még egyszer hadd gratuláljak a csodás illusztrációidhoz! A játék nem lenne az igazi nélkülöd. Köszönöm továbbá a CAL tagjainak (lyoni játéktervezők egyesülete) a játékesztek során tett javaslataikat. Sose változtatok meg!

KÉSZÍTŐK: Játéktervező: Johan Benvenuto · Illusztrációk: Maëva Da Silva · Projektvezető: Anouk Girard-Dagnas · Játékfejlesztők: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Művészeti vezető: Maëva Da Silva · Szerkesztés és funkcionális tervezés: Thomas Dutertre · Grafikai tervezés: Simon Hay · Gyártásvezető: Stéphane Robert Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément és a többiek: hálásak vagyunk, hogy ilyen sokat segítettetek a játék fejlesztésében!



Szabálymagyarázó
video

A JÁTÉK CÉLJA

Alkoss varázslatos tájakat színes jelzők helyezésével, és teremts új élőhelyeket, ahol az állatok otthonra lelhetnek! A táj harmóniáját is szem előtt tartva telepíts be minél több állatot, hogy a legtöbb pontot gyűjtsd te legyél a győztes!

TARTOZÉKOK

- A** 1 zsák
- B** 1 központi tábla
- C** 4 játékos tábla
- D** 4 emlékeztető kártya
- E** 120 tájjelző
- F** 70 állatkocka
- G** 4 szellemkocka
- H** 32 állatkártya
- I** 10 szellemkártya
- J** 1 pontozótömb
- 1 játékszabály

- 23** kék tájjelző
- 23** szürke tájjelző
- 21** barna tájjelző
- 19** zöld tájjelző
- 19** sárga tájjelző
- 15** piros tájjelző

ELŐKÉSZÜLETEK

1

Helyezzétek a központi táblát az asztalra a 2-4 játékos esetén használt oldalával felfelé.

2

Tegyétek az összes tájjelzőt a zsákba, majd a zsákot helyezzétek a központi tábla mellé.

3

A zsákból véletlenszerűen húzott 3-3 tájjelzővel töltsétek fel a központi tábla mind az 5 mezőjét.



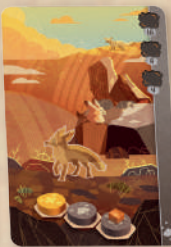
4

Keverjétek meg az állatkártyákat, és tegyetek 5 kártyát a központi tábla mellé képpel felfelé. A többi kártyából képezzetek egy húzópaklit a felfedett kártyák mellett. Az állatkockákat tegyétek mindenki számára elérhető helyre.



MEGJEGYZÉS: Javasoljuk, hogy játsszatok néhány játékot, mielőtt a természeti szellemeket is használnátok. Az ehhez tartozó szellemkártyákat és -kockákat egyelőre hagyjátok a dobozban (a szellemkártyákat lásd a 10. oldalon).

H



F



D



C



5

Minden játékos vegyen el egy játékos táblát, és közösen döntsétek el, hogy a táblák melyik oldalát használjátok. Mindenkinek ugyanazt az oldalt kell választania. Vegyetek el egy-egy emlékeztető kártyát is, a választott játékos táblának megfelelő oldalával felfelé.



MEGJEGYZÉS: Az első néhány játék során javasoljuk, hogy a játékos táblát A oldalát használjátok.



6

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb csodált meg egy varázslatos tájat. A központi táblát forgassátok el úgy, hogy a nyíl a kezdőjátékos felé mutasson.



A KÖRÖK MENETE

A játékosok körei a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik egymást. Egy játékos a körében az alábbi akciókat hajthatja végre tetszőleges sorrendben:

Kötelező:

Tájjelzők elvétele és lehelyezése

Választható:

1 állatkártya elvétele

1 állatkocka lehelyezése

A köröd végén húzz 3 jelzőt a zsákból, hogy feltöltsd a központi táblát. Egészítsd ki az állatkártyák sorát is, ha szükséges, hogy 5 felfedett kártya legyen a kínálatban.

Tájjelzők elvétele és lehelyezése

Ezzel az akcióval különböző jelzőket helyezel a játékos tábládra, így alakítva a tájat magad előtt.

Ezt az akciót minden körben **pontosan egyszer** végre **kell** hajtani.

Vedd el a központi tábla egyik mezőjén lévő 3 tájjelzőt. Az elvett tájjelzőket le kell helyezned a játékos tábládra, betartva az alább részletezett lehelyezési szabályokat. Két tájjelző lehelyezése között bármikor végrehajthatsz választható akciókat.

PÉLDA:

Petra elvesz 1 szürke, 1 barna és 1 sárga tájjelzőt, majd az elvett jelzőket lehelyezi a játékos táblájára.



A TÁJJELZŐK LEHELYEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

- Lehelyezheted egy üres mezőre.
- Ráteheted 1 vagy 2 korábban lehelyezett tájjelzőre, hogy fákat, épületeket vagy hegyeket hozz létre (ahogy az a jobb oldali képen látható). Más kombinációban nem tehetsz egymásra tájjelzőket.
- Nem tehetsz egy már korábban lehelyezett tájjelző alá.
- Nem helyezhetsz olyan mezőre, amelyen már van állatkocka (az állatkockák lehelyezését lásd a 6. oldalon).



1 állatkártya elvétele

Az állatokat az állatkártyák jelképezik. Minden kártyán látható egy élőhelyminta, amit ki kell alakítanod a játékosztábládon az állat lehelyezéséhez.

Ez egy **választható** akció, amit a köröd során bármikor végrehajthatsz, de **körönként csak egyszer**.

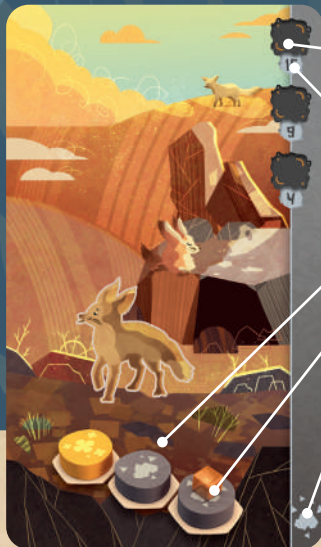
1 Válassz ki 1 állatkártyát az asztal közepén képpel felfelé lévő 5 kártya közül, és helyezd a játékosztáblád fölé. Egyszerre legfeljebb 4 kártya lehet a játékosztáblád fölött.

2 Vegyél el annyi állatkockát a közös készletből, ahány üres kockahely van az állatkártyán, és helyezz 1-1 kockát mindegyik kockahelyre.

Ezek az állatok most már lehelyezhetők a játékosztáblára (az állatkockák lehelyezését lásd a 6. oldalon).



AZ ÁLLATKÁRTYÁK LEÍRÁSA



Itt tárolod az állatkockákat, amíg nem tudod lehelyezni azokat a játékosztáblára.

Pont

Az a minta, amit a tájjelzőkből ki kell alakítanod a játékosztábládon az élőhely létrehozásához.

Az a mező, ahová az állatkockákat kell helyezni az élőhelyen belül.

Emlékeztető, hogy az állatkockát milyen színű tájjelzőre kell helyezni.



MEGJEGYZÉS: Az első néhány játék során célszerű ügyelni arra, hogy ne legyen egyszerre több olyan állatkártya a játékosztáblád fölött, amelyek kockáit ugyanolyan színű tájjelzőre kell helyezni. A kártya szélén lévő színes csík emlékeztet a tájjelző színére, azaz próbáld meg különböző színű csíkkal jelzett állatkártyákat választani.

1 állatkocka lehelyezése

Az állatok a játékoslábládra költöznek, amint kialakítottad az ehhez szükséges élőhelyet.

Ez egy **választható** akció, amelyet a köröd során bármikor végrehajthatsz, **körönként** akár **többször is**.

A lehelyezés feltételei:

- Létre kell hoznod a kártyán látható minta szerinti élőhelyet a játékoslábládon, de tetszőleges irányban tájolhatod (a tájolást lásd a 7. oldalon).
- A fák és a hegyek magasságának pontosan meg kell egyezniük a kártyán jelzettekkel.
- Nem lehet állatkocka azon a tájjelzőn, amelyre az állatkockát kell helyezni.
- Az épületek bármilyen típusúak lehetnek (vagyis az alsó tájjelző lehet piros, barna vagy szürke is).

Ha minden feltétel teljesül, vedd el a legelső kockát az állatkártyáról, és helyezd a megfelelő tájjelzőre a játékoslábládon kialakított élőhelyen belül.

Amint az állatkártyán lévő utolsó kockát is lehelyezted, tedd a kártyát a játékosláblád mellé. Ez a kártya teljesített, és nem számít bele a 4 kártyás korlátba.

A játék végén minden állatkártya után győzelmi pontokat kapsz (a pontszámítást lásd a 8-9. oldalon).

PÉLDA:



Petra elvesz 3 tájjelzőt (2 szürke és 1 piros). Letesz 1 tájjelzőt **1**, amely lehetővé teszi, hogy lehelyezzen egy sivatagi rókát **2**.



MEGJEGYZÉS: Egy tájjelző több élőhely része is lehet.



Petra leteszi a második tájjelzőt **3**, amellyel 2 további sivatagi rókát helyezhet le: **4** és **5**. Ezzel teljesítette a sivatagi róka-kártyát, amit a játékosláblája mellé helyez **6**.



MEGJEGYZÉS: Az állatkockák lehelyezése végleges, még akkor is, ha a játékoslábládon az eredeti élőhelyminta eltűnik. Ez akkor fordulhat elő, ha például egy piros tájjelzőt helyezel egy szürke tájjelzőre.



Petra leteszi az ebben a körben elvett utolsó tájjelzőjét **7**, amellyel lehelyezhet egy cickányt **8**. A tájjelző és a cickány lehelyezéséhez nem kell eltávolítania a sivatagi rókát **9**, az a tájjelző lehelyezése előtt már a játékoslábláján volt.





Tájolás



Kombinációk



A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

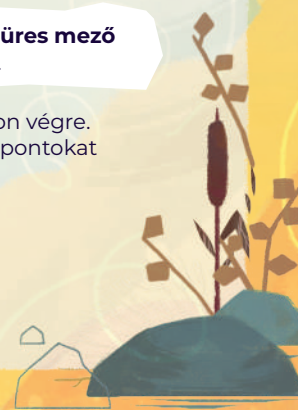
Újra kellene töltened a központi táblát,
de a **zsák már üres.**

A köröd végén **2 vagy kevesebb üres mező**
van a játéktábládon.

Az aktuális fordulót még fejezzétek be, hogy minden játékos ugyanannyi kört hajtson végre.
A játék végén számoljátok össze a létrehozott tájak és a lehelyezett állatok után járó pontokat
(a pontszámítást lásd a 8–9. oldalon).

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz!

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb állatkockát helyezte le.
Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.



PONTSZÁMÍTÁS

FÁK



Egy 1-es, 2-es vagy 3-as méretű fa 0, 1 vagy 2 barna tájjelzőre helyezett 1 zöld tájjelzőből áll.

A fa magassága határozza meg, hogy hány pontot kapsz érte.

HEGYEK



Egy hegy 1, 2 vagy 3 egymásra helyezett szürke tájjelzőből áll.

A hegy magassága határozza meg, hogy hány pontot kapsz érte, azonban egy olyan hegy, amely nem szomszédos legalább egy másik hegygel, 0 pontot ér.

RÉTEK



Egy rét legalább 2 egybefüggő sárga tájjelzőből áll.

5 pontot kapsz minden olyan rét után, amit 2 vagy több egybefüggő sárga tájjelző alkot. Ahhoz, hogy minél több pontot szerezz, egymástól elkülönített kis csoportokat kell létrehoznod.

Például egy olyan rét, amely 4 vagy több egybefüggő tájjelzőből áll, egy rétnak számít, és ugyanúgy 5 pontot ér.

VÍZ – A OLDAL: FOLYÓ



Kék tájjelzők egymást követő folytonos sorozata egy folyót alkot.

A folyó hossza határozza meg a szerzett pontok számát. Számold meg, hogy a legrövidebb útvonalon haladva hány tájjelzőn keresztül jutsz el a folyó egyik végétől a másikig (a végpontokat is beleszámolva).

Csak a leghosszabb folyódat pontozhatod le. Ha a folyó hosszabb, mint 6 tájjelző, a 6. jelzőn túl minden további tájjelzőért 4 pontot kapsz.

PÉLDA:

Nem része a legrövidebb útvonalnak.



VÍZ – B OLDAL: SZIGETEK



Ha a játékos táblák B oldalát használjátok, a kék tájjelzők másképp pontozódnak.

Más mezőktől kék tájjelzőkkel elválasztott minden mező vagy mezőcsoport egy szigetet alkot.

Minden szigetet 5 pontot kapsz.



MEGJEGYZÉS:

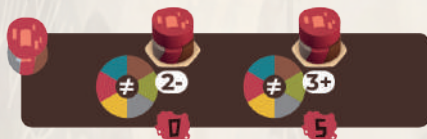
Mindig lesz legalább 1 szigeted, még akkor is, ha nem választasz szét mezőket kék tájjelzőkkel.

PÉLDA:

Dani 4 szigetet hozott létre, amiért 20 pontot kap.



ÉPÜLETEK



Egy épület 1 barna, szürke vagy piros tájlejtőre helyezett 1 piros tájlejtőből áll.

Minden épületért 5 pontot kapsz, de csak akkor, ha legalább 3 különböző színű tájlejtő veszi körül (a 6 lehetséges színből, a pirosat is beleértve). A szomszédos mezők legfelső jelzőjét vedd figyelembe.

Ha ez a feltétel nem teljesül, az épület 0 pontot ér.



ÁLLATKÁRTYÁK



Minden állatkártyáért – függetlenül attól, hogy teljesített-e vagy sem – a legfelső üres kockahelyen lévő pontszámot kapod meg.

Egy olyan állatkártya, amelyről egy kockát sem távolítottál el, 0 pontot ér.



PÉLDA:



Tájak összesen = 53



Állatok összesen = 63

A játék végén Petra 53 pontot kap a tájakért és 63 pontot a lehelyezett állatokért, tehát összesen 116 pontot szerzett.

Petra	Dar
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=





SZELLEMKÁRTYÁK



Miután lejátszottatok néhány játékot, próbáljátok ki a természeti szellemeket a még gazdagabb játékélményért!

Előkészületek

Keverjétek meg a szellemkártyákat, és osszatok képpel lefelé 2 kártyát minden játékosnak. Az első körötök során nézzétek meg ezt a 2 kártyát, válasszatok ki 1-et, és helyezzétek képpel felfelé a játékoslátlátok fölé, a másikat pedig tegyétek vissza a dobozba. Ezután tegyetek egy szellemkockát a választott kártyára. A szellemkocka lehelyezési szabálya megegyezik az állatkockákéval.



MEGJEGYZÉS: A szellemkártyákat az állatkártyákhoz hasonlóan pontozd le.

Egy kör menete

A szellemkártya mindaddig beleszámít a 4 kártyás korlátba, amíg nem teljesíted, vagyis a rajta lévő szellemkockát le nem helyezed a játékoslátladra.

A játék vége

A szellemkártyák ugyanúgy működnek, mint az állatkártyák: akkor érnek pontot, ha a hozzájuk tartozó szellemkockát a játékoslátladra tudad helyezni, illetve a játék végén a kialakított tájak alapján pontozódnak.

A kártyán jelzett szabály alapján határoz meg a szerzett pontokat. A szellemkártyák némelyike olyan tájkombinációkat jutalmaz, amelyekre máskülönben talán nem is törekedtél volna.

Az egyes szellemkártyákért az alábbiak szerint kapsz pontokat:



A játékoslátládon lévő, megfelelő tájak száma alapján.



Például ezzel a természeti szellemmel 4 pontot kapsz a játékoslátládon lévő minden 2-es magasságú, illetve 4 pontot minden 3-as magasságú hegy után (az elszigetelt hegyeket is beleértve). Ezeket a pontokat a hegyekért egyébként járó pontokon felül kapod meg.



A játékoslátládon lévő egybefüggő tájak után. Egy elszigetelt táj 1-es méretű csoportnak számít.



Például ezzel a természeti szellemmel 2 pontot kapsz a játékoslátládon lévő minden 1 vagy 2 sárga tájfelzöböl álló csoportért, és 10 pontot minden 3 vagy több sárga tájfelzöböl álló csoportért, a rétekért egyébként szerzett pontokon felül.



PÉLDA:



Petra	
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	14
53	77
= 130	

Petránál ez a szellemkártya van, és sikerült a játékosablájára helyeznie a szellemkockáját. A játék végén ezzel a kártyával minden 1 vagy 2 sárga tájjelzőből álló csoport után 2 pontot, minden 3 vagy több sárga tájjelzőből álló csoport után pedig 10 pontot kap, így a kártyával $2 + 2 + 10 = 14$ pontot szerez.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A játékot akár egyedül is játszhatod, ha szeretnél gyakorolni, jobban megismerni a játékot, vagy csak meg akarod dönteni a rekordod. Az egyszemélyes játékhöz az alábbi változtatások szükségesek.

Előkészületek

A központi táblát a csak 3 mezőt tartalmazó, egyszemélyes játékra szolgáló oldalával felfelé tedd az asztal közepére, és csak 3 állatkártyát tegyél mellé képpel felfelé.

Egy kör menete

Minden kör végén:

- A központi táblán maradt 6 tájjelzőt **tedd vissza a dobozba** (nem teheted vissza a zsákba), majd mind a 3 mezőt töltsd fel 3 új tájjelzővel.
- Ha ebben a körben nem vettél el állatkártyát, eldobhatsz 1 állatkártyát az asztal közepéről, majd fedd fel helyette a húzópakli legfelső kártyáját.

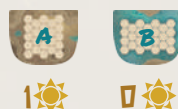
Minden további szabály változatlan marad.

Amikor az egyszemélyes játékváltozattal játszol, a célod, hogy minél több napot szerezz, amik a sikerességedet jelképezik. A megszerzett -ok száma elsősorban a pontszámotól függ, de befolyásolja az is, hogy a játékosábla melyik oldalát használod, továbbá hogy a játék kezdetén melyik természeti szellemet választottad. Próbáld megdönteni a rekordodat minden felállásban!

PONTSZÁM

40	70	90	110	130	140	150	160
1	2	3	4	5	6	7	8

OLDAL



1



0

A TERMÉSZETI SZELLEM



2



1



0

PÉLDA:

Példa: Petra 130 pontot szerzett (5) a játékosábla A oldalát használva (+1) az oroszlán szellemével (+1). Így összesen 7 -ot szerzett. Nem rossz!

JÁTÉKOSSEGÉDLET

Egy kör menete

Kötelező:

Tájjelzők elvétele és lehelyezése

Választható:

1 állatkártya elvétele

1 állatkocka lehelyezése

Az akciók tetszőleges sorrendben végrehajthatók.
A választható akciók 2 tájjelző lehelyezése között is végrehajthatók.

Egy kör vége:

- Töltsd fel a központi táblát.
- Egészítsd ki az állatkártyák sorát, ha szükséges, hogy 5 felfedett kártya legyen a kínálatban.

Tájjelzők lehelyezése

Körönként egyszer.

- Üres mezőre bármikor lehelyezhető.
- Sosem kerülhet korábban lehelyezett tájjelző(k) alá.
- Sosem kerülhet állatkocka alá vagy fölé.
- Csak akkor helyezheted egymásra a tájjelzőket, ha betartod a jobb oldalon látható lehelyezési szabályokat.



Állatkártya elvétele

Körönként egyszer.

- Vegyél el annyi kockát, hogy lefedd a kártya jobb oldalán lévő összes kockahelyet.
- Egyszerre legfeljebb 4 kártya lehet a játékos táblán felett.
- Javaslat: kerüld el, hogy egyszerre több azonos színű kártya legyen a játékos táblán felett.

Állatkocka lehelyezése

Korlátlan.

- Az élőhelyminta tetszőleges tájolású lehet.
- A fák és hegyek magasságának meg kell felelnie a mintán látható feltételeknek.
- Egy mezőn legfeljebb 1 kocka lehet.
- Egy tájjelző része lehet több (azonos vagy különböző) élőhelynek is.
- Minden kocka lehelyezése végleges, még akkor is, ha a lehelyezéshez használt élőhely megszűnik a játékos táblán.

A JÁTÉK VÉGE

- Nincs több tájjelző a zsákban a központi tábla feltöltéséhez.
 - Legalább egy játékosnak 2 vagy kevesebb üres mezője van a játékos tábláján.
- A játékot addig folytassátok, amíg minden játékos ugyanannyi kört hajtott végre.