

JOHAN BENVENUTO

하모니즈

규칙서

작가의 말: 이 게임의 가능성을 알아보고 이렇게 멋지게 재탄생시켜 준 Libellud 팀에, 그중 특히 Anouk, Valentin, Matthijs의 노고에 무한한 감사를 표합니다. 또한 아름다운 일러스트로 게임에 생명을 불어넣어 준 Maëva에게도 감사의 말을 전합니다. 마지막으로 수많은 테스트플레이를 함께하면서 조언을 아끼지 않은 리옹의 보드게임 작가 모임, CAL의 멤버들에게도 고맙다는 말을 전합니다. 모두 한결같기를!

만든 사람들(2024) | 게임 디자인: Johan Benvenuto • 아트워크: Maëva Da Silva • 프로젝트 총괄: Anouk Girard-Dagnas • 개발: Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy • 미술 감독: Maëva Da Silva • 편집 및 레이아웃: Thomas Dutertre • 그래픽 디자인: Simon Hay • 생산관리: Stéphane Robert

이 게임이 나올 수 있게 도움을 준 Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément 및 그 외 모든 사람에게 감사의 말을 전합니다.

한국어판 번역 및 편집

번역: 송인경

교정: 이상민

편집: 남진솔

게임 목표

색색의 토큰을 놓아 멋진 풍경을 완성하고 동물이 살아갈 수 있는 서식지를 만들어 주세요. 더 많은 동물이 살 수 있도록 풍경을 효율적으로 가꾸면 유리합니다. 게임이 끝나고 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

구성물

- A** 주머니 1개
- B** 중앙판 1개
- C** 개인판 4개
- D** 참조 카드 4장
- E** 풍경 토큰 120개
- F** 동물 큐브 66개
- G** 자연의 정령 큐브 4개
- H** 동물 카드 32장
- I** 자연의 정령 카드 10장
- J** 점수표 1부

규칙서 1부, 보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

 파랑 풍경 토큰 23개

 회색 풍경 토큰 23개

 갈색 풍경 토큰 21개

 초록 풍경 토큰 19개

 노랑 풍경 토큰 19개

 빨강 풍경 토큰 15개

게임 준비

1

중앙판을 2~4인용 면으로 놓습니다.

2

풍경 토큰을 전부 주머니에 넣고, 주머니를 중앙판 옆에 둡니다.

3

주머니에서 풍경 토큰을 무작위로 뽑아 중앙판의 각 칸(5곳)마다 3개씩 놓습니다.

J

4

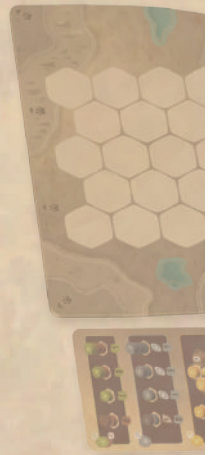
동물 카드를 잘 섞은 후, 무작위로 5장을 뽑아 중앙판 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다. 나머지 카드는 더미를 만들어 근처에 쌓아 둡니다. 동물 큐브는 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 모아둡니다.



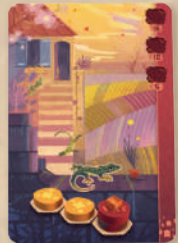
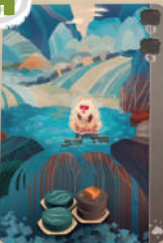
참고: 자연의 정령 카드는 게임에 충분히 익숙해진 후 사용하세요. 그때까지는 자연의 정령 카드와 큐브들을 게임 상자에 되돌려 놓습니다(규칙서 10쪽 자연의 정령 카드 참조).

G

G



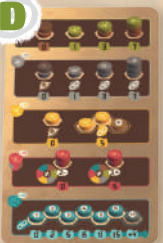
H



F



D



C



5

각자 개인판을 1개씩 가져오고, 모두 함께 상의하여 A와 B중 어느 면을 사용할지 정합니다. 모두 같은 면을 사용해야 합니다. 그리고 나서, 각자 참조 카드 1장씩을 가져와 개인판과 일치하는 면이 보이도록 자기 앞에 놓습니다.



참고: 처음 몇 게임은 A면으로 즐길 것을 추천합니다.



6

가장 최근에 멋진 경치를 본 사람이 시작 플레이어입니다. 중앙판의 화살표가 시작 플레이어를 가리키도록 중앙판을 조심스레 돌립니다.



차례 진행

시작 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.
자기 차례가 되면 아래의 행동들을 원하는 순서대로 수행합니다.

필수 행동

풍경 토큰 가져오기 및 놓기

선택 행동

동물 카드 1장 가져오기

동물 큐브 1개 놓기

차례를 마칠 때는 주머니에서 풍경 토큰 3개를 뽑아 중앙판의 빈칸을 채웁니다.
또한 펼쳐진 동물 카드가 5장 미만이라면, 5장이 될 때까지 더미에서 카드를 새로 펼칩니다.

풍경 토큰 가져오기 및 놓기

개인판에 풍경 토큰을 배치해 자신만의 풍경을 완성해 나갑니다.

이 행동은 자기 차례에 반드시 수행해야 하며, **차례마다 1번만** 할 수 있습니다.

중앙판의 원하는 칸 1곳에서 풍경 토큰 3개를 가져옵니다. 아래 글상자에 보이는 풍경 토큰 놓기 규칙에 따라, 이렇게 가져온 풍경 토큰들을 자기 개인판에 놓습니다. 토큰 3개를 반드시 모두 놓아야 합니다.

이때 토큰과 토큰을 놓는 사이에도 선택 행동을 수행할 수 있습니다(가령, 첫 번째 토큰을 놓은 다음 두 번째 토큰을 놓기 전에 동물 큐브를 놓을 수 있습니다).

예시:

가령은 회색 토큰 1개, 갈색 토큰 1개, 노랑 토큰 1개를 가져왔습니다. 이렇게 가져온 토큰들을 자기 개인판에 놓습니다.



풍경 토큰 놓기 규칙

- 빈칸에는 항상 아무 풍경 토큰이나 놓을 수 있습니다.
- 이미 놓여있는 토큰 1개 또는 2개 위에 새로운 토큰을 쌓아 산, 건물, 나무를 만들 수 있습니다. 단, 오른쪽 그림에 나온 형태로만 가능합니다. 그 밖에 형태로는 토큰을 쌓을 수 없습니다.
- 이미 놓여있는 토큰 아래에 새로운 토큰을 놓을 수 없습니다.
- 동물 큐브가 놓인 칸에는 더는 토큰을 놓을 수 없습니다. (규칙서 6쪽 동물 큐브 1개 놓기 참조).



동물 카드 1장 가져오기

동물 카드는 여러분이 만든 풍경에서 뛰놀 동물을 나타냅니다.

각 카드에는 어떤 동물과, 그 동물이 살 수 있는 서식지 조건이 표시되어 있습니다. 이를 고려하며 풍경을 만들어야 합니다.

이 행동은 **선택** 행동으로, 원한다면 자기 차례 중 아무 때나, 하지만 **단 1번만** 수행할 수 있습니다.

1 탁자 중앙에 펼쳐진 동물 카드 5장 중 1장을 선택합니다. 선택한 카드를 자기 개인판 위쪽에 놓습니다. 자기 개인판 위쪽에 카드를 최대 4장까지 보관할 수 있습니다.

2 선택한 동물 카드의 오른쪽 가장자리 띠에 그려진 칸 개수를 확인합니다. 공급처에서 동물 큐브를 가져와, 각 칸에 1개씩 올려놓습니다.

이 동물 큐브들은 서식지 조건이 충족되면 자기 개인판 위로 옮길 수 있습니다(규칙서 6쪽 동물 큐브 1개 놓기 참조).



동물 카드 설명



개인판으로 옮기기 전까지 동물 큐브를 보관하는 곳

점수

동물이 살 수 있는 서식지 조건
그림과 같은 모양 및 색깔로 풍경 토큰이 배치되어야 합니다.

완성된 서식지 내에서 동물 큐브를 놓아야 하는 칸

동물 큐브가 놓이는 풍경 토큰의 색깔



참고: 처음 몇 게임 동안은, 개인판 위쪽에 놓인 동물 카드들의 (오른쪽 가장자리에 보이는) 카드띠 색깔이 겹치지 않도록 하는 것을 추천합니다. 카드띠 색깔은 서식지 내에서 동물 큐브가 놓이는 풍경 토큰의 색깔과 같습니다.

동물 큐브 1개 놓기

서식지를 알맞게 만들었다면, 동물들을 자기 풍경으로 데려올 수 있습니다.

이 행동은 **선택** 행동으로, 원한다면 자기 차례에 **아무 때나 몇 번이고** 수 행할 수 있습니다.

서식지 조건 및 동물 놓기 규칙

- 동물 카드에 표시된 서식지 조건과 개인판에 풍경 토큰이 놓인 형태가 완전히 일치해야 합니다. 방향은 자유롭게 돌려도 됩니다(7쪽 서식지 방향 예시 참조).
- 나무와 산의 높이가 카드에 표시된 것과 완전히 일치해야 합니다.
- 서식지 내 동물 큐브가 놓이는 풍경 토큰에는 다른 동물 큐브가 없어야 합니다.
- 건물은 어떤 종류든 상관없습니다. 즉, 건물의 아래쪽 토큰은 빨간색, 갈색, 회색 중 하나이면 됩니다.

서식지 조건을 올바르게 만족했다면, 동물 카드에서 가장 아래쪽 칸에 있는 동물 큐브를 가져와 개인판의 서식지 내, 알맞은 풍경 토큰 위에 올려놓습니다(반드시 동물 카드에 표시된 것과 위치가 같은 토큰에 올려놓아야 합니다). 어떤 동물 카드의 마지막 동물 큐브까지 개인판에 놓았다면, 이 동물 카드는 그 즉시 완성됩니다. 완성된 동물 카드는 개인판 옆쪽에 따로 빼 두며, 더 이상 카드 보유 한도(4장)에 포함되지 않습니다.

게임이 끝났을 때는 동물 카드의 완성 여부와 관계없이 모든 동물 카드로부터 점수를 얻을 수 있습니다(규칙서 8~9쪽 점수 계산 참조).

예시:



가영은 풍경 토큰 3개(회색 2개, 빨강 1개)를 가져왔습니다. 가영은 첫 번째로 회색 토큰을 놓습니다 **1**. 덕분에 가영은 페넥 여우 동물 큐브를 개인판에 놓습니다 **2**.



참고: 풍경 토큰 1개가 여러 서식지에 중복으로 포함될 수 있습니다.



가영은 두 번째 회색 토큰을 놓아 **3** 페넥 여우 동물 큐브를 2개 더 놓습니다 **4 + 5**. 이제 페넥 여우 카드에 남은 동물 큐브가 없으므로, 이 카드를 개인판 옆쪽으로 옮겨 이 카드가 완성되었음을 표시합니다 **6**.



참고: 한번 놓은 동물 큐브의 위치는 고정되어 바뀌지 않습니다. 해당 동물 큐브를 놓기 위해 필요했던 서식지 조건이 개인판에서 사라지더라도 마찬가지입니다. 아래 예시에서 그런 사례를 확인할 수 있습니다.



가영은 마지막으로 빨강 토큰을 놓아서 **7** 땃쥐 동물 큐브를 개인판에 놓습니다 **8**. 빨강 토큰으로 회색 토큰을 덮었다고 해서 이전에 놓은 페넥 여우를 제거하지는 않습니다 **9**.



서식지 방향 예시



서식지 조합 예시



게임 종료

아래 2가지 조건 중 하나라도 달성되면 게임이 끝납니다.

중앙판을 채워야 하는데
주머니에 남은 풍경 토권이 없습니다.

자기 차례의 끝에,
자기 개인판의 빈칸이 2개 이하입니다.

모든 플레이어가 동일한 횟수만큼 차례를 가질 때까지 게임을 더 진행한 후, 게임을 완전히 끝마칩니다.
각자 풍경 및 동물 점수를 더해 최종 점수를 계산합니다(규칙서 8~9쪽 점수 계산 참조).

최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

점수가 가장 높은 사람이 여러 명이려면, 그중 더 많은 동물 큐브를 놓은 사람이 승리합니다.
그래도 동점이라면, 그 사람들끼리 함께 승리합니다.



점수 계산

나무



갈색 토콘 0개, 1개, 2개 위에
초록 토콘 1개를 쌓으면
높이 1, 2, 3짜리 나무가 됩니다.

각 나무의 높이에 따라 점수를 얻습니다.

산



회색 토콘 1개, 2개, 3개를 쌓으면
높이 1, 2, 3짜리 산이 됩니다.

각 산의 높이에 따라 점수를 얻습니다. 단, 다른
산과 인접하지 않은 산은 높이와 관계없이 항상
0점입니다.

들판



2개 이상 연속되게 놓인 노랑 토콘은
들판이 됩니다.

연속된 노랑 토콘이 2개 이상인 들판 1곳마다
5점을 얻습니다. 점수를 많이 얻으려면, 노랑 토
콘을 가능한 한 떨어트려 작은 들판을 많이 만들수
록 좋습니다. 예를 들면, 토콘을 4개 연결해 큰 들
판 하나를 만들더라도 점수는 똑같이 5점입니다.

물 - A면: 강



연속된 파랑 토콘은 강이 됩니다.

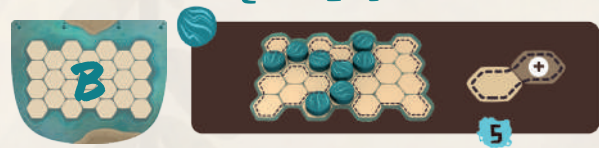
강의 길이에 따른 점수를 얻습니다. 강이 한쪽 끝부터 다른 쪽 끝까지,
가장 짧은 경로를 이루는 토콘의 개수를 셉니다(시작과 끝에 있는 토콘 포함).
가장 긴 강 1개에 대해서만 점수를 얻으며, 6개째를 초과하는 토콘에 대해
서는 초과한 1개당 4점을 얻습니다. 예를 들어, 총 8개를 연결했다면 23점
입니다.

예시:

이 토콘은 가장 짧은
경로에 포함되지
않습니다.



물 - B면: 섬



개인판 B면을 사용하면, 파랑 토콘의 점수 계산 방법이 달라집니다.
파랑 토콘으로 인해 분리된 칸 또는 칸들은 각각 하나의 섬이 됩니다.

각 섬마다 5점을 얻습니다.



참고: 파랑 토콘에 의해 분리된 칸이 없더라도, 섬 1개는 있는 것으로
보고 5점을 얻습니다.

예시:

나진의 섬은 4개입니다.
따라서, 나진은 20점을
얻습니다.



건물



갈색/회색/빨강 토큰 1개 위에
빨강 토큰 1개를 쌓으면 건물이 됩니다.

각 건물마다 5점을 얻습니다. 단, 점수를 얻기 위해서는 해당 건물에 인접한 토큰의 색깔이 3종류 이상이어야 합니다(풍경 토큰 색깔은 빨간색을 포함하여 총 6종류입니다). 인접한 각 칸의 가장 위에 보이는 색깔만 셉니다.

조건을 만족하지 못한 건물은 0점입니다.



동물 카드



각 동물 카드마다, (그 카드가 완성이든 미완성이든) 동물 큐브가 빠진 칸 중 가장 위쪽 칸에 적힌 점수를 얻습니다.

큐브가 하나도 빠지지 않은 동물 카드는 0점입니다. 동물 큐브를 다 빼지 못했더라도 점수가 낮아질 뿐, 다른 불이익은 없습니다.

예시:



풍경 점수 = 53점



동물 점수 = 63점

가영	나진
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=

게임이 끝났습니다.

가영은 풍경 점수 53점과 동물 점수 63점을 합쳐, 총 116점을 얻었습니다.





자연의 정령 카드



게임에 어느 정도 익숙해졌다면, 자연의 정령 카드를 사용해 더욱 다채로운 게임을 경험해 보세요.

게임 준비

자연의 정령 카드를 모두 잘 섞고 각 플레이어에게 뒷면으로 2장씩 나누어 줍니다. 각 플레이어는 자기 첫 차례에, 받은 카드 2장을 보고 그 중 1장을 골라 자기 개인판 위쪽에 앞면으로 놓습니다. 선택하지 않은 나머지 1장은 게임 상자로 되돌려 놓습니다. 그리고 나서, 자연의 정령 큐브 1개를 가져와 선택한 카드에 올려놓습니다. 카드 위 자연의 정령 큐브를 개인판에 놓는 규칙은 동물 큐브를 놓는 규칙과 완전히 같습니다.

차례 진행

카드 위 자연의 정령 큐브를 개인판에 옮기기 전까지는 자연의 정령 카드가 카드 보유 한도 (4장)에 포함됩니다.

게임 종료

자연의 정령 카드로 점수를 얻는 방식은 동물 카드와 거의 같습니다. 자연의 정령 큐브를 개인판에 놓으면 점수를 얻으며, 놓지 않아도 별다른 불이익은 없습니다. 자연의 정령 카드는 게임이 끝나고 완성된 풍경의 모습에 따라 점수가 달라집니다.

카드별 자세한 점수 계산 방법은 각 카드를 참조하세요. 몇몇 자연의 정령 카드는 당신이 생각도 못 했을 특별한 풍경에 점수를 줍니다!



참고: 자연의 정령 카드로 얻는 점수는 다른 점수들을 계산한 뒤 추가로 계산하여, 점수표에서 동물 카드와 같은 칸에 적습니다.

자연의 정령 카드에서 점수를 얻는 방식은 2가지입니다.



특정 풍경의 개수에 따라 점수를 얻습니다.



예를 들어, 왼쪽 예시의 경우, 개인판의 높이 2짜리 산마다 4점, 높이 3짜리 산마다 4점을 얻습니다(다른 산과 인접하지 않은 산에 대해서도 점수를 얻습니다). 기본 규칙으로 제공되는 산 점수는 따로 계산합니다.



연속된 토큰 뭉치의 크기에 따라 점수를 얻습니다.
한 칸짜리 독립된 토큰은 크기 1짜리 뭉치입니다.



예를 들어, 오른쪽 예시의 경우, 연속된 노랑 토큰 1~2개로 이루어진 뭉치마다 2점, 연속된 노랑 토큰 3개 이상으로 이루어진 뭉치마다 10점을 얻습니다. 기본 규칙으로 제공되는 들판 점수는 따로 계산합니다.



예시:



가영은 자연의 정령 카드에 놓여 있던 큐브를 개인판에 놓았습니다. 게임이 끝나고, 가영은 자기 개인판에서 연속된 노랑 토큰 1~2개로 이루어진 뭉치마다 2점, 연속된 노랑 토큰 3개 이상으로 이루어진 뭉치마다 10점을 얻습니다. 가영이 자연의 정령 카드로 얻은 추가 점수는 2 + 2 + 10으로 총 14점입니다.

가영



1인 게임

게임을 처음 익히거나, 연습이 필요하거나, 신기록을 세우고 싶다면 1인 게임에 도전해 보세요. 1인 게임을 진행할 때는 아래의 변경 사항을 반드시 적용하세요.

게임 준비

중앙판을 1인용 면으로 펼쳐 놓습니다(풍경 토큰을 놓는 칸이 3곳뿐입니다). 중앙판 근처에 무작위 동물 카드를 3장만 펼쳐 놓습니다.

차례 진행

차례를 마칠 때,

- 중앙판에 남아 있는 풍경 토큰 6개를 전부 (주머니가 아니라) 게임 상자로 되돌리고, 토큰을 새로 뽑습니다. 중앙판의 각 칸마다 토큰을 3개씩 채웁니다.
- 이번 차례에 동물 카드를 가져가지 않았을 경우, 원한다면 펼쳐진 동물 카드 중 1장을 버리고 더미에서 1장을 새로 뽑아 펼칠 수 있습니다.

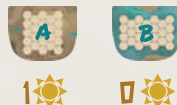
나머지는 기본 규칙과 동일합니다.

1인 게임의 목표는 태양☀️를 최대한 많이 얻는 것입니다. 획득한☀️의 개수가 많을수록, 더 멋진 생태계를 만든 것입니다. 점수가 높을수록 얻는☀️의 개수가 많아지지만, 게임 시작 시 선택한 개인판과 자연의 정령 카드에 따라서도☀️를 추가로 얻을 수 있습니다. 서로 다른 설정에서 최고 기록에 도전해 보세요.

점수



개인판



자연의 정령



예시:

가영의 점수는 130점으로, 따라서☀️5개를 얻었습니다. 여기에서 가영은 개인판 A면과 사자 정령을 선택해, 각각☀️1개씩을 추가로 얻었습니다. 따라서, 가영이 얻은☀️은 총 7개입니다. 잘했어요!

차례 요약

차례 진행

필수

풍경 토큰 가져오기 및 놓기

선택

동물 카드 1장 가져오기

동물 큐브 1개 놓기

행동들을 원하는 순서로 수행.

이때 토큰과 토큰을 놓는 사이에도 선택 행동 수행 가능.

차례를 마칠 때,

- 중앙판에 풍경 토큰 채우기.
- 동물 카드가 5장 미만이라면, 5장이 될 때까지 카드 새로 펼치기.

풍경 토큰 가져오기 및 놓기

차례마다 반드시 수행.

- 아무 빈 칸에 놓을 수 있음.
- 다른 토큰 아래에 놓을 수 없음.
- 동물 큐브 아래 또는 위에 놓을 수 없음.
- 오른쪽 그림의 조합에 한해, 다른 토큰 위에 쌓을 수 있음.



동물 카드 1장 가져오기

차례마다 단 1번 수행 가능.

- 가져오는 즉시 카드 오른쪽 가장자리에 그려진 각 칸에 동물 큐브 1개씩 놓기.
- 개인판 위쪽에 보관할 수 있는 카드는 최대 4장.
- 개인판 위쪽에 보관 중인 카드끼리 가능한 한 색깔이 겹치지 않도록 하는 것을 추천.

동물 큐브 1개 놓기

아무 때나 몇 번이고 수행 가능.

- 서식지 조건의 방향은 자유롭게 회전 가능.
- 나무와 산의 높이가 서식지 조건에 표시된 것과 정확히 일치해야 함.
- 칸 하나당 큐브는 최대 1개.
- 풍경 토큰 1개가 여러 서식지에 중복으로 포함될 수 있음(같은 동물이든 다른 동물이든 상관없음).
- 한번 놓은 큐브의 위치는 고정됨(기존 서식지 조건을 더는 만족하지 않는 경우라도).

게임 종료

아래 조건 중 하나라도 만족했다면, 모든 플레이어가 동일한 횟수만큼 차례를 가질 때까지 게임 진행 후 종료.

- 중앙판을 채워야 하는데 주머니에 남은 풍경 토큰이 없을 때.
- 자기 차례의 끝에 자기 개인판의 빈칸이 2개 이하일 때.

※ <하모니즈>는 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

B3304

