

JOHAN BENVENUTO



ГАРМОНІЯ

ПРАВИЛА

ВІД АВТОРА ГРИ: дякую команді Libellud за блискучу роботу, особливо Анук, Валентену та Матісу, які розгледіли потенціал цієї гри. Маєво, вкотре віддаю належне твоїм чудовим ілюстраціям! Без тебе гра не стала б такою, якою вона є. Також дякую членам CAL (асоціації ігровців з Ліона) за їхні поради під час тестування. Залишайтеся такими, як ви є!

2024 ТВОРЦІ ГРИ: Автор гри: Johan Benvenuto • Ілюстрації: Maëva Da Silva • Управління проектом: Anouk Girard-Dagnas • Розробка гри: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy • Художнє керівництво: Maëva Da Silva • Макет та функціональний дизайн: Thomas Dutertre • Графічний дизайн: Simon Hay • Виробництво: Stéphane Robert • Команда висловлює подяку Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément і всім іншим, хто допомагав розробляти цю гру.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Тарас Ярош
Редакторка: Марійка Сівченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Деркач,
А. Наконечний, В. Марченко,
І. Парубець, О. Дубовий, Cloudy_Avalon



ПЕРЕГЛЯНУТИ
ВІДЕОПРАВИЛА!

МЕТА ГРИ

У грі «Гармонія» ви будете формувати ландшафти, розміщуючи кольорові жетони, і створювати ареали проживання для своїх тварин. Правець, який найбільш уміло розмістить тварин на ландшафтах у своїх ареалах, здобуде найбільше переможних балів і виграє.

ВМІСТ ГРИ

- А** Торбинка
 - Б** Центральне поле
 - В** 4 планшети гравців
 - Г** 4 пам'ятки гравців
 - Д** 120 жетонів
 - Е** 66 фішок тварин
 - Ж** 4 фішки духів природи
 - И** 32 карти тварин
 - К** 10 карт духів природи
 - Л** Блокнот для підрахунку балів
- Правила гри

-  **23** блакитні жетони
-  **23** сірі жетони
-  **21** коричневий жетон
-  **19** зелених жетонів
-  **19** жовтих жетонів
-  **15** червоних жетонів

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1

Покладіть центральне поле боком для 2–4 гравців догори.

2

Торбинку з усіма жетонами покладіть біля центрального поля.

3

Заповніть кожну з 5 ділянок центрального поля 3 жетонами, які випадковим чином витягнете з торбинки.

Б

Д

А

Л

Аліса	Андрій	Анна	
			
			
			
			
			

4

Перетасуйте карти тварин і покладіть 5 із них горілиць біля центрального поля.
З інших карт тварин сформуйте колоду. Фішки тварин покладіть у межах досяжності всіх гравців, сформувавши запас.

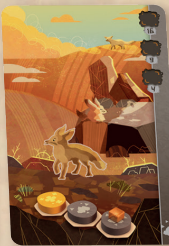
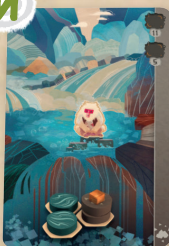


ПРИМІТКА: перед тим, як використовувати карти духів природи, рекомендуємо зіграти кілька ігор без них. Залиште відповідні карти й фішки в коробці (див. «Кarti духів природи», с. 10).

К

Ж

И



Е



Б



В



5

Кожен отримує планшет гравця. Після цього спільно вирішіть, який бік планшета використовувати. Він повинен бути однаковим в усіх гравців. Також роздайте пам'ятки із зображенням обраного боку планшета.

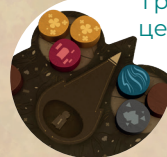


ПРИМІТКА: для кількох перших партій рекомендуємо використовувати бік А планшета гравця.



6

Гравець, який останнім бачив чудовий ландшафт, стає першим гравцем. Спрямуйте стрілку центрального поля на нього.



Хід гри

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Хід гравця складається з наведених нижче дій, які виконуються у довільному порядку.

Обов'язкова:

Чзяти й розмістити жетони

Необов'язкові:

Чзяти 1 карту тварини

Розмістити 1 фішку тварини

Наприкінці свого ходу візьміть 3 жетони з торбинки й заповніть вільну ділянку центрального поля. Якщо потрібно, поповніть ряд карт тварин, щоб там було 5 карт горілиць.

Чзяти й розмістити жетони

За допомогою цієї дії гравці будуть розмішувати різні жетони, формуючи свої ландшафти.

У свій хід ви **повинні** виконати цю дію один раз. Візьміть 3 жетони з однієї з ділянок центрального поля.

Ви маєте розмістити ці 3 жетони на своєму планшеті, дотримуючись наведених нижче правил. Після розміщення жетона ви можете виконати необов'язкову дію, а тоді розмішувати наступний жетон.

ПРИКЛАД:

Аліса бере сірий, коричневий і жовтий жетони. Потім вона викладає їх на свій планшет.



ЯК РОЗМІШУВАТИ ЖЕТОН

- Жетон завжди можна розмістити на порожній ділянці (гексі).
- Жетон можна розмістити поверх 1 або 2 попередньо розміщених жетонів, щоб утворити дерева, будівлі або гори (як показано праворуч). Дотримуйтесь правил утворення об'єктів, по-іншому розмішувати жетони не можна.
- Заборонено класти жетон під раніше розміщені жетони.
- Заборонено класти жетон на місця, зайняті фішками тварин (див. «Розмістити 1 фішку тварини», с. 6).



Чзяти 1 карту тварини

Тварини представлені картами тварин. На кожній карті тварини зображено схему ареалу, який ви повинні сформувати на своєму планшеті, щоб мати змогу розмістити тварину.

Ця дія є **необов'язковою**. Гравець може виконати її будь-якої миті свого ходу, але тільки **один раз за хід**.

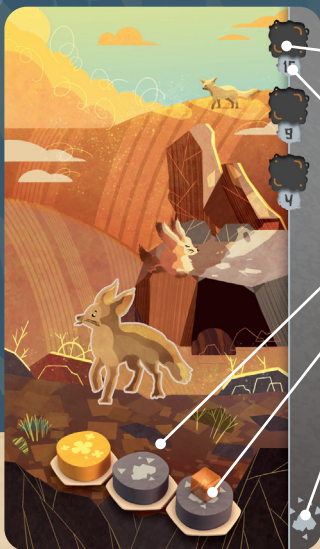
1 Виберіть 1 карту тварини з ряду з 5 карт, які лежать горілиць у центрі столу. Покладіть цю карту над своїм планшетом. У вас над планшетом може бути одночасно не більше 4 карт.

2 Візьміть із запасу стільки фішок тварин, скільки квадратиків потрібно заповнити на вашій карті тварини, і покладіть по 1 фішці на кожен із них.

Тепер ви можете розмішувати цих тварин на своєму ландшафті (див. «Розмістити 1 фішку тварини», с. 6)



СТРУКТУРА КАРТИ ТВАРИНИ



Тут лежатимуть фішки тварин, доки ви не зможете перемістити їх на свій планшет.

Переможні бали

Схема розміщення жетонів на планшеті для утворення ареалу.

На якому з жетонів необхідно розмістити фішку тварини в межах цього ареалу.

Нагадування про колір жетона, на який потрібно покласти фішку тварини.



ПРИМІТКА: рекомендуємо в кількох перших іграх уникати розміщення над планшетом декількох карт тварин, фішки яких розміщуються на однаковому кольорі. Кольорова смуга в правій частині карти нагадує про цей колір, тому намагайтеся обирати тварин, які мають смуги різного кольору.

Розмістити 1 фішку тварини

Тварини зможуть оселитися на вашому ландшафті, як тільки ви створите необхідний їм ареал.

Ця дія є **необов'язковою**. Ви можете виконати її будь-якої миті свого ходу **скільки завгодно разів**.

Вимоги до розміщення:

- Схему ареалу потрібно відтворити на планшеті точно так, як зображено на карті. Однак вона може бути розвернутою в будь-якому напрямку (див. «Орієнтація» на с. 7).
- Висота дерев і гір повинна точно збігатися з тією, яку зображено на карті.
- Жетон, на який ви кладете фішку тварини в межах ареалу, не містить іншої фішки.
- Будівлі можуть бути будь-якого типу (тобто нижній жетон може бути червоним, коричневим або сірим).

Якщо ці вимоги виконані, візьміть нижню фішку з карти тварини і покладіть її на відповідний жетон в ареалі на вашому планшеті.

Коли останню фішку з карти тварини викладено на планшет, цю карту потрібно покласти поруч із планшетом. Вона вважається завершеною і більше не враховується до ліміту гравця в 4 карти.

Наприкінці гри кожна карта тварини принесе вам переможні бали (див. «Підрахунок балів», с.8–9).

ПРИКЛАД:



Аліса бере 3 жетони (2 сірі та 1 червоний). Вона викладає 1 **1**, що дозволяє їй розмістити фенека **2**.



ПРИМІТКА: один жетон може бути частиною декількох ареалів.



Аліса викладає другий жетон **3**, який дозволяє їй розмістити ще 2 фенеків **4** і **5**. Карта фенека тепер завершена, й Аліса кладе її збоку від свого планшета **6**.

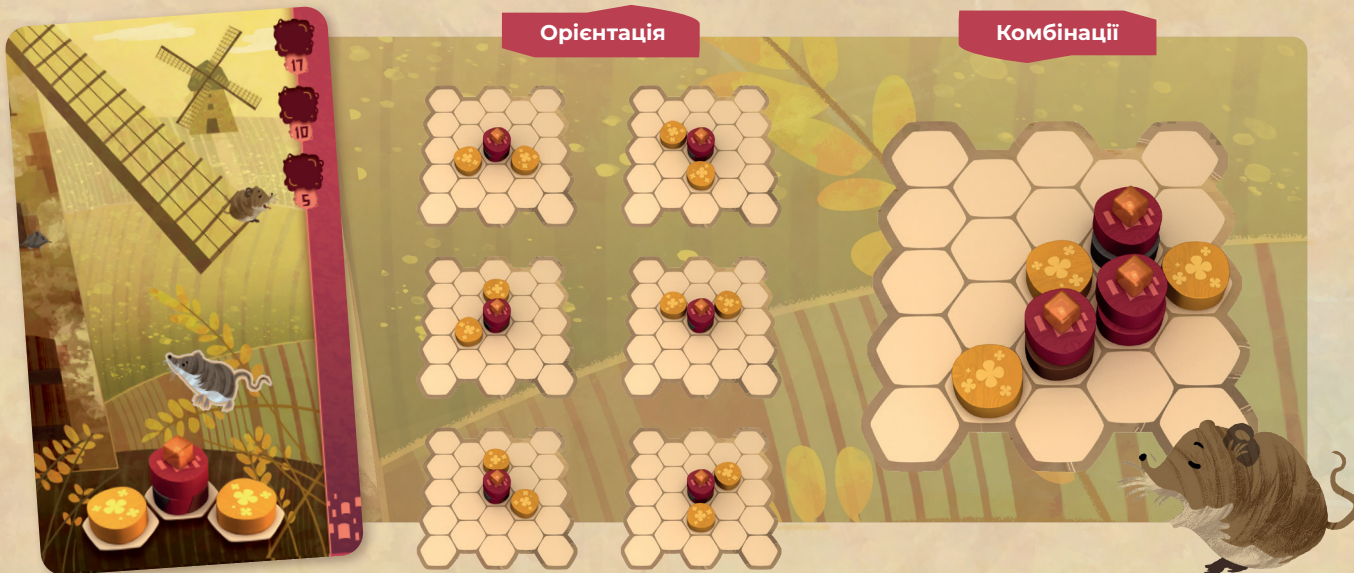


ПРИМІТКА: розміщена фішка тварини залишається на жетоні до кінця гри, навіть якщо відповідного ареалу більше немає на планшеті гравця. Наприклад, таке може трапитися, якщо червоний жетон покласти зверху на сірий.



Аліса викладає останній жетон, який взяла у свій хід **7**. Це дозволяє їй розмістити землерийку **8**. Розміщення жетона й фішки землерийки не вимагає прибрати фішку фенека **9**, оскільки остання була розміщена до того, як було покладено жетон.





КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли виконано одну з двох умов:

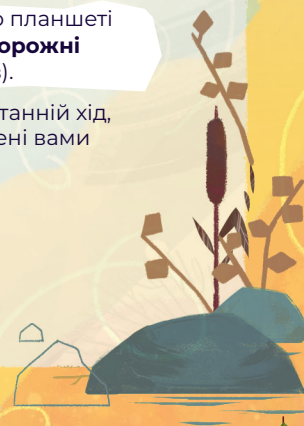
Торбинка порожня, а гравцю потрібно поповнити ділянку центрального поля.

Наприкінці ходу гравця на його планшеті залишається **2 або менше порожні ділянок** (без жетонів).

Цей раунд стає останнім. Гравці, які ще не ходили в цьому раунді, роблять свій останній хід, щоб усі зробили однакову кількість ходів. Після цього підрахуйте бали за створені вами ландшафти і розміщених тварин (див. «Підрахунок балів», с. 8–9).

Гравець, який здобув найбільшу кількість балів, перемагає у грі!

У разі нічиєї перемагає гравець, який розмістив більшу кількість фішок тварин. Якщо нічия зберігається, то гравці ділять перемогу.





ПІДРАХУНОК БАЛІВ

ДЕРЕВА



Щоб утворити дерево висотою 1, 2 або 3 жетони, потрібно покласти 1 зелений жетон поверх 0, 1 або 2 коричневих жетонів.

Гравець здобуває кількість переможних балів залежно від висоти кожної гори.

ГОРИ



Гора – це стос із 1, 2 або 3 сірих жетонів.

Гравець здобуває кількість переможних балів залежно від висоти кожної гори. Проте гора не дає переможних балів, якщо не прилягає до іншої гори.

ПОЛЯ



Поле – це група зі щонайменше 2 сусідніх жовтих жетонів.

Гравець здобуває 5 балів за кожне поле, яке складається з 2 або більше сусідніх жовтих жетонів. Щоб отримати більшу кількість балів, слід утворювати невеликі групи, відокремлені одна від одної. Наприклад, якщо ваше поле утворене з 4 або більше сусідніх жетонів, то воно вважається лише одним полем і принесе всього 5 балів.

ВОДОЙМИ – БІК А: РІЧКА



Річка – це послідовність блакитних жетонів.

Від довжини річки залежить кількість балів, які здобуде гравець. Підрахуйте кількість жетонів від одного кінця річки до іншого найкоротшим маршрутом (включно з першим і останнім жетонами).

Гравець здобуває бали лише за найдовшу річку. Якщо річка складається з більш ніж 6 послідовних жетонів, гравець отримує по 4 бали за кожен жетон після 6-го.

ПРИКЛАД:

Цей жетон не є частиною найкоротшого маршруту.



ВОДОЙМИ – БІК Б: ОСТРОВИ



Якщо використовуєте планшет боком Б, то блакитні жетони приносять бали по-іншому. Кожна ділянка або група ділянок, відокремлених одна від одної блакитними жетонами, утворює острів.

Гравець здобуває 5 переможних балів за кожен острів.



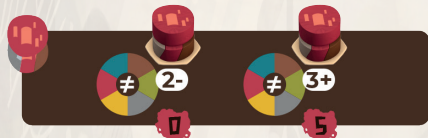
ПРИМІТКА: у кожного гравця завжди є щонайменше 1 острів, навіть якщо він не розділив свій планшет за допомогою блакитних жетонів.

ПРИКЛАД:

Андрій утворив 4 острови. Отже, він здобуває 20 балів.



БУДІВЛІ



Будівля – це 1 червоний жетон, покладений поверх 1 коричневого, сірого або червоного жетона.

Гравець здобуває 5 балів за кожен будівлю, навколо якої є щонайменше 3 жетони різних кольорів (із 6 доступних, включно з червоним). Враховується лише верхній жетон на кожній сусідній ділянці.

Якщо цей критерій не виконано, будівля не приносить балів.



КАРТИ ТВАРИН



Кожна карта тварини, незалежно від того, завершена вона чи ні, приносить гравцю кількість балів, зазначену в найвищій клітинці, яка не містить фішки тварини.

Карта, на якій залишилися всі фішки, не приносить балів. Гравець не отримує штрафу за фішки, що залишилися на картах тварин.

ПРИКЛАД:



Переможні бали за ландшафти = 53



Переможні бали за тварин = 63

Наприкінці гри Аліса здобуває 53 бали за створені нею ландшафти і 63 бали за розміщених тварин, що в сумі дає їй 116 балів.

Аліса	Андрей
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=





КАРТИ ДУХІВ ПРИРОДИ



Коли зіграєте декілька партій, можете використовувати карти духів природи, щоб отримати більш різноманітний ігровий досвід!

Підготування

Перетасуйте карти духів природи та роздайте кожному гравцеві по 2 долілиць. У свій перший хід гравець вибирає одну з них і кладе горілиць над своїм планшетом, а іншу повертає в коробку. Потім він кладе фішку духа природи на вибрану карту. Фішки духів природи розміщуються за тими ж правилами, що й фішки тварин.



ПРИМІТКА: бали за карту духа природи підраховуються так само, як і за карти тварин, і додаються до суми балів, отриманих у інший спосіб.

Хід гри

Карта духа природи враховується до ліміту в 4 карти, поки її не буде завершено (для цього потрібно розмістити фішку духа природи на планшеті).

Кінець гри

Карти духів природи подібні до карт тварин: гравець здобуває бали, якщо викладе фішку духа природи на свій планшет. Гравець не отримає штрафу, якщо не зробить цього. Бали за карту духа природи підраховуються наприкінці гри, їх кількість залежить від утворених гравцями ландшафтів. На кожній карті вказано, за що саме гравець здобуває бали. Деякі з цих карт духів природи винагородять гравців за комбінації ландшафтів, які в іншому разі вони б і не намагалися створити!

Деякі карти духів природи приносять бали залежно від:



Кількості ландшафтів на планшеті гравця.



Наприклад, за допомогою цього духа природи гравець здобуде 4 бали за кожну гору висотою 2 і 4 бали за кожну гору висотою 3 на своєму планшеті (включно з ізольованими горами), на додаток до балів, які гравець отримує за гори за звичайними правилами.



Груп сусідніх ландшафтів на планшеті гравця. Ізольований ландшафт вважається групою розміром 1.

Наприклад, за допомогою цього духа природи гравець здобуде 2 бали за кожну групу з 1 або 2 жовтих жетонів і 10 балів за кожну групу із 3 або більше жовтих жетонів на своєму планшеті, на додаток до балів, які гравець отримує за поля за звичайними правилами.



ПРИКЛАД:



Аліса має таку карту духа природи. Вона зуміла розмістити фішку з цієї карти на своєму планшеті. Наприкінці гри ця карта приносить їй 2 бали за кожну групу з 1 або 2 жовтих жетонів і 10 балів за кожну групу з 3 або більше жовтих жетонів, що в сумі дає $2 + 2 + 10 = 14$ додаткових балів.

Аліса



СОЛО-РЕЖИМ

Грайте в соло-режимі, щоб заглибитися в гру, потренуватися або просто спробувати побити власний рекорд! Щоб грати в соло-режимі, необхідно врахувати такі зміни в правилах:

Підготування до гри

Покладіть центральне поле боком для соло-режиму догори (там лише 3 вільні ділянки). Поряд із центральним полем покладіть горілиць лише 3 карти тварин.

Хід гри

Наприкінці кожного ходу:

- Поверніть у коробку 6 жетонів, що залишилися на центральному полі (вони не повертаються до торбинки), а тоді викладіть 3 нових жетони на кожну ділянку.
- Якщо в цей хід ви не брали карту тварини, можете скинути 1 з розкритих карт тварин і замінити її верхньою картою з колоди.

Усі інші правила залишаються без змін.

Ваша мета в соло-режимі – заробити якомога більше сонечок ☀️, які показують рівень майстерності вашої гри. Кількість сонечок ☀️, яку ви заробите, в першу чергу залежить від кількості здобутих балів. Також на це впливають бік планшета та дух природи, яких ви обрали на початку гри. Спробуйте побити свій найкращий результат у всіх комбінаціях.

ПІДРАХУНОК

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

БІК



ДУХ ПРИРОДИ



ПРИКЛАД:

Аліса здобула 130 балів (5 ☀️), використовуючи планшет боком А (+1 ☀️) з духом лева (+1 ☀️). Таким чином, вона заробила 7 ☀️. Хороша робота!

ПАМ'ЯТКА ГРАВЦЯ

ХІД ГРИ

Обов'язково:

Чзяти й розмістити жетони

Необов'язково:

Чзяти 1 карту тварини

Розмістити 1 фішку тварини

Дії виконуються у довільному порядку.
Необов'язкові дії можуть бути виконані між розміщенням двох жетонів.

Кінець ходу гравця:

- Поповніть центральне поле.
- Поповніть ряд із карт тварин горілиць, якщо їх менше 5.

Обов'язково:

Чзяти й розмістити жетони

Один раз за хід.

- Можна розміщувати на порожніх ділянках.
- Заборонено класти під уже розміщені жетони.
- Заборонено класти під або на фішки тварин.
- Можна складати у стос тільки за правилами, як показано праворуч.



Необов'язково:

Чзяти 1 карту тварини

Один раз за хід.

- Одразу візьміть фішки й закрийте кожен квадратик, що на карті справа.
- У вас може бути не більше 4 карт над планшетом.
- Рекомендація: уникайте збігу карт одного кольору над планшетом.

Розмістити 1 фішку тварини

Скільки завгодно разів.

- Схема ареалу може бути розвернута в будь-якому напрямку.
- Має відповідати вимогам щодо висоти дерев та гір, зображених на карті.
- Не більше 1 фішки на 1 ділянку.
- Жетон може бути частиною декількох (однакових або різних) ареалів.
- Кожна розміщена фішка тварини залишається на жетоні до кінця гри, навіть якщо відповідного ареалу більше немає на планшеті гравця.

КІНЕЦЬ ГРИ

- У торбинці не залишилося жетонів, щоб поповнити центральне поле.
- Хоча б в одного гравця залишилися 2 або менше порожні ділянки на планшеті. Продовжуйте гру доти, доки всі гравці не зроблять однакову кількість ходів.