

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIA FELEMELKEDÉS

JÁTÉKSZABÁLY

NÉHÁNY SZÓ A SZERZŐTŐL ÉS KÜLÖNLEGES TÁRSTERVEZŐJÉTŐL:

Johan Benvenuto: Ismételt, és igen, még egyszer, mert tényleg megérdemlik, szeretnék köszönetet mondani a Libellud csapatának kitartó munkájukért és kedvességükért. Külön köszönet Mathieu-nek, társtervezőmnak, eredeti ötleteiért, és a tehetséges Maëvának, aki nélkül ez a játék valószínűleg ma nem lehetne a kezetekben. Valamint szeretnék köszönetet mondani nektek, akik ezt a kalandot lehetővé tettétek. A ti lelkesedésetek kulcsfontosságú volt, hogy ez a kiegészítő létrejöheszen.

Mathieu Rivero: biztosan inkább játszanátok hosszas köszönetek olvasgatása helyett, így rövidre fogom. Köszönöm Johannak és a Libellud csapatának a meghívást, a barátságos és szenvedélyes beszélgetéseket, és legfőképpen az azt empátiát, amittől az lehetett a Harmónia, ami. (Bocsánat mindenkitől, a titokról lehullott a lepel!)



RÖVID BEMUTATÓ
VIDEÓ

KÉSZÍTŐK (2026) – Tervezők: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • Illusztrátor: Maëva Da Silva • Projekt menedzser: Camille Jaulin • Fejlesztő: Matthis Gaciarz • Művészeti vezető: Maëva Da Silva • Tördelőszerkesztő: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin • Grafikai tervező: Simon Hay • Kiegészítő szöveg: Jérôme Vessière • Marketingvezető: Anne-Sophie Martin • Termékvonal-vezető: Mathieu Aubert

Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa és a többiek: hálásak vagyunk, hogy ilyen sokat segítettek a kiegészítő fejlesztésében.

ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő három modult tartalmaz, amik tovább fokozzák a játékelményt. A Szellemkártyák modulhoz, az alapjáték játékosabláinak B oldalához és a Ritmus kiegészítőben lévő modulhoz hasonlóan ezeket a modulokat is lehet önmagukban vagy a többivel kombinálva játszani. Csak választatok ki az előkészületek előtt az adott játékhoz használandó modulokat.

Keverjétek kedvetekre és a nektek megfelelő nehézségi szint szerint a kiegészítőben lévő és az előzőleg megjelent modulokat. Felsorolunk néhány kombinációt, ami segíthet a kiegészítő fokozatos felfedezésében:

„Szentélyek” modul az A oldalak használatával (Szellemkártyák nélkül)

„Tümemények” modul a D oldalak használatával (Szellemkártyák nélkül)

„Tümemények” és „Szentélyek” modulok a C oldalak használatával (Szellemkártyák nélkül)

„Tümemények”, „Szentélyek” és „Szellemkártyák” modulok a B oldalak használatával

TARTOZÉKOK

SZENTÉLYEK

4. oldal

Komplexitást és stratégiai mélységet ad a játékhoz.

Alkossatok pompás új tájakat, amik több állatnak is otthont adhatnak.

Ha ügyesen vesztek magatokhoz kártyákat, több állatkockát tudtok majd lehelyezni.

10 kétoldalú szentélylapka



Építés alatt álló oldal

Megépített oldal

ÚJ JÁTÉKOSTÁBLÁK

8. oldal

Fedezzétek fel a megújulás két egyszerű módját.

Kísérletezzetek öntözőrendszerekkel és különféle környezetekkel, hogy újabb módokat találjatok tájakot formálására és pontok szerzésére.

4 kétoldalú játékosztábla



4 emlékeztetőkártya



TÜNEMÉNYEK

10. oldal

További stratégiai réteg minimális hozzáadott komplexitásért cserébe.

A tümemények a természet körforgásának csendes megfigyelői. Adjatok új kártyákat az állatkártyák paklijához, hogy összhangot teremthessetek az állatok és a tümemények között.

10 tümeménykártya



20 tümeménykocka



- 1 játékszabály
- 1 pontozótömb



SZENTÉLYEK

Ezek a csodás tájak több állatnak is otthont adhatnak, és különleges erőt kölcsönözhetnek a környezeteknek.

A szentélyeket olyan tájjelző kombinációk megalkotásával tudjátok megépíteni, amik egyébként nem lennének szabályosak. Minden megépített szentély előnyöket biztosít az azt alkotó színű tájjelzők számára játék közben és a játék végi pontozás során.

Előkészületek

Keverjétek meg a szentélylapkákat, és helyezzétek az így alkotott húzópaklit az asztal közepére, az építés alatt álló oldallal felfelé **1**.

Ezután húzzatok fel 2 szentélylapkát, helyezzétek őket a húzópakli mellé, hogy 3 lapka legyen látható **2**.



A körök menete

Ennek a modulnak a használatával egy új választható akció lesz elérhető: egy játékos a körében az eddigi akciók mellett elvehet 1 szentélylapkát a kínálat 3 lapkája közül, hogy azt a játékosablája fölé helyezze **1**.

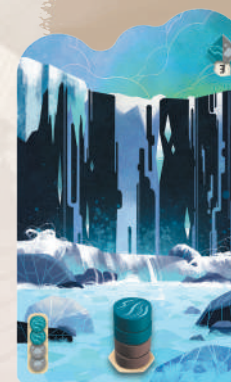
A szentélylapkák is kártyának számítanak: a játékosablád fölött soha nem lehet több, mint 4 kártya és/vagy lapka.

A köröd végén, ha elvettél a húzópakli melletti 2 lapkából egyet, helyezd a húzópakli tetején lévő lapkát az elvett lapka helyére (ha lehet). Így mindig 3 lapka lesz látható, egészen addig, amíg 2 vagy kevesebb nem marad **2**.

Amíg a játékosablád fölött van egy szentélylapka, létrehozatsz olyan tájjelző kombinációt **egy mezőn**, amit egyébként nem lenne szabályos.



PÉLDA:



Máté egy korábbi körében elvette az itt látható szentélylapkát **1**. Ha elvesz egy kék tájjelzőt, azt egy 2-es magasságú hegyre helyezheti **2**. Ezt a szentélylapka elvétele előtt nem tehette volna meg, mert alapesetben vizet nem szabad hegyre helyezni. Amint a kék tájjelzőt lehelyezte, Máté többé nem tehet vizet egy másik 2-es magasságú hegyre **3**. Viszont befejezheti ezt a szentélyt a meghatározott minta létrehozásával **4**, azaz egy újabb kék tájjelzőt helyezve az előző tetejére.



Amint befejezel egy szentélyt, fordítsd át a megépített oldalára, és helyezd a játékos táblád mellé, hogy mindenki számára látható legyen. Minden szentélyhez 2 szín tartozik, amikhez 2 előnyt biztosít: egyet **játék közben**, egyet pedig a **játékvégi pontozás során**.

Játék közben néhány állatkártya utolsó kockáját a megépített szentélyre helyezheted. Amikor pontosan egy kocka marad egy állatkártyán, és a kártya színe egyezik a szentélyhez tartozó két szín egyikével, elveheted azt a kockát, és a szentélyre helyezheted, ezzel teljesítve az állatkártyát. Játék közben bármennyi kockát lehelyezhetsz így a szentélyre.

A szentély helyett a szentélylapkára helyezheted a kockákat, ha esetleg a szentélyen elfogyna a hely.

PÉLDA:

Miután Jani lehelyezte a második kockát erről a szürke állatkártyáról egy szürke tájjelzőre **1**, a kártyán csak 1 kocka marad. Jani ezt a kockát azonnal a kék-szürke szentélyre **2** tetejére helyezheti, még akkor is, ha van már ott korábban lehelyezett kocka.



Pontszámítás

A pontozás során minden megépített szentély 3 pontot ér minden vele szomszédos tájjelző után, aminek a színe megegyezik a szentély két színének egyikével.
MEGJEGYZÉS: a szomszédos mezőkön csak a **legfelső tájjelző** számít.

PÉLDA:

Az itt látható szentélyért a játékos összesen 12 pontot kapna: 3 pont minden szomszédos mezőért, ahol a legfelső tájjelző kék vagy szürke.



TÖVÁBBI SZABÁLYOK

- A pontozás során a szentélyek nem számítanak bele egyik táj pontozásába sem, tehát nem részei a folyóknak, hegyeknek és réteknek sem. Például, az itt látható táj **nem** számít 3-as hosszúságú folyónak.



- Épületek vagy szentélyek pontozásánál a szomszédos szentélyeket a többi tájhoz hasonlóan kell kezelni: a szentélynek csak **alegfelső** tájjelzője számít, függetlenül attól, hogy meg lett-e építve vagy sem.

- A szentélyeken csak állatkockák lehetnek, tehát szellem- és tüneménykockák (lásd Tünemények) soha nem kerülhetnek szentélyre.

- A játék folyamán egy játékos több szentélylapkát is elvehet (és meg is építhet). Nincs büntetés azokért a szentélyekért, amik nem épülnek meg a játék végéig.

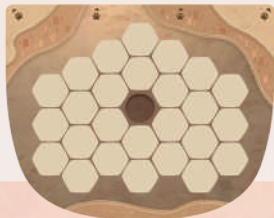
ÚJ JÁTÉKOSTÁBLÁK

Az új játékos táblák mindkét oldalán egyedi alakzat és hozzá tartozó szabály található, ami bátorítja a játékosokat, hogy minél kreatívabban formálják meg a tájaikat.

Előkészületek

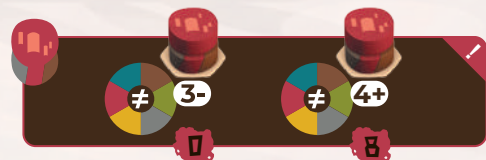
A játék előtt a játékosok együtt döntsék el, hogy a játékos táblák C vagy D oldalát használják. A szokásos módon, minden játékosnak ugyanazt az oldalt kell használnia. Mindenki vegyen el egy új emlékeztetőkártyát a játékos táblának megfelelő oldalával felfelé.

C oldal



Ezen az oldalon nincs mező a játékos tábla közepén, így oda nem lehet táj jelzőket helyezni. Ezen az oldalon az épületekkel több pontot lehet szerezni, de ahhoz, hogy pontot érjen, egy épülettel legalább 4 különböző táj jelzőnek kell szomszédosnak lennie (a megszokott 3 helyett).

ÉPÜLETEK – C OLDAL:



Minden épület 8 pontot ér, de csak akkor, ha legalább 4 különböző színű táj jelzővel szomszédos (a lehetséges 6 közül, a piros színt is beleértve). Ahogy az alapjátékban is, a szomszédos mezőkön lévő táj jelzők közül csak a legfelsők számítanak. Ha ez a feltétel nem teljesül, az épület 0 pontot ér.

PÉLDA:



A többi táj az A oldal szabályai szerint pontoz.

D oldal



Ezen az oldalon a játék elején néhány mező ki van száradva. A többi egészséges mezőnek számít.

Egy kiszáradt mező akkor válik egészségessé, ha víz kerül mellé.



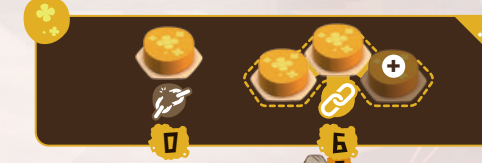
A rétek és a fák ezen az oldalon több pontot érnek, ha egészséges mezőn vannak. Ha a **játék végén** kiszáradt mezőn vannak, nem érnek pontot.

FÁK – D OLDAL:



A fa magassága határozza meg, hogy mennyi pontot ér, feltéve, hogy egészséges mezőn van.

RÉTEK – D OLDAL:



Minden legalább 2 táj jelzőből álló rét csoport 6 pontot ér, feltéve, hogy a csoportból legalább egy táj jelző egészséges mezőn van.

PÉLDA:



A többi táj az A oldal szabályai szerint ér pontot.

TÜNEMÉNYEK

A tünemények a természet csendes megfigyelői, és minden általuk lakott környezetet szebbé tesznek.

Helyezzétek őket a tájaitokra, hogy pontokat szerezzetek. Helyezzétek őket az állataitok mellé, hogy még több pontot érjenek.

Előkészületek

Keverjétek bele a 10 tüneménykártyát az állatpakliba. Tegyetek 5 kártyát képpel felfelé a pakli mellé, a szokásos módon. Helyezzétek a tüneménykockákat az állatkockák mellé.



A körök menete

A tüneménykártyák néhány pontban hasonlítanak az állatkártyákhoz:

- A körödben, ha egy tüneménykártya elérhető a kínálatban, magadhoz veheted **egy állatkártya helyett**, a játékos táblád fölé helyezve azt **1**, feltéve, hogy kevesebb, mint 4 kártyád/ lapkád van.
- Amikor elveszel egy tüneménykártyát, helyezz egy tüneménykockát a készletből mindkét mezőjére **2**.
- Miután megalkottad a kártyán lévő minta szerinti élőhelyet a játékos tábládon, lehelyezhetsz 1 tüneménykockát az élőhely megfelelő tájjelzőjére **3**. Ez az akció opcionális, bármikor és bármennyiszer végrehajthatod a körödben. Nem helyezhetsz **tüneménykockát** olyan tájjelzőre, amin már van tüneménykocka.
- Amint a tüneménykártyán lévő utolsó kockát is lehelyezted, tedd a kártyát a játékos táblád mellé **4**. Innentől teljesítve van, és nem számít bele a játékos táblád fölött tartható 4-es kártya/lapka limitbe.



Van egy jelentős **különbség**:

Egy tüneménykocka és egy állatkocka (vagy szellemkocka) lehetőleg ugyanarra a tájjelzőre, bármelyik is került oda először. Sőt, ha egy tájjelzőn osztoznak, úgy több pontot is érnek.



Pontszámítás

A játékos táblára helyezett tüneménykockák pontozása:



Minden tájlelő, amin egy tüneménykocka van, állat- vagy szellemkocka nélkül, 2 pontot ér.



Minden tájlelő, amin egy tüneménykocka és egy állat- vagy szellemkocka is van, 5 pontot ér.

Nem jár büntetés azért, ha kocka marad egy tüneménykártyán, csak kevesebb pontot fog érni.

PÉLDA:

