

ПАРА СЛОВ ОТ АВТОРОВ:

Жоан БЕНВЕНЮТО: *«И снова я благодарю — а они действительно этого заслуживают — всю команду Libellud за их доброту и усердную работу. Особая благодарность Матье, моему соавтору, за его свежие идеи и талантливой Маэве, без которой эта игра, вероятно, не оказалась бы сегодня в ваших руках. Я также хочу поблагодарить всех вас, кто сделал это приключение возможным. Ваш энтузиазм был решающим для воплощения этого дополнения в жизнь».*

Матье РИВЕРО: *«Уверен, вы предпочли бы играть вместо того, чтобы читать длинные благодарности, поэтому я буду краток. Спасибо Жоану и команде Libellud за приглашение, тёплые и страстные дискуссии и особенно за человеческое участие, благодаря которому „Гармония“ получилась такой, какой мы её знаем. (Извините — секрет раскрыт!)»*

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ ОБ ИГРЕ!

Авторы: Жоан Бенвенюто и Матье Риверо · Художник и художественный руководитель: Маэва Да Сильва · Руководитель проекта: Камиль Жолен · Разработка: Маттис Гонциаж · Вёрстка: Тома Дютертре, Жоэва Гобен · Графический дизайн: Симон Э · Дополнительное написание текста: Жером Вессьер · Руководитель маркетинга: Анна-Софи Мартен · Руководитель серии игр: Матье Обер

Команда благодарит Рози, Марьон, Люка, Максимильена, Стефана, Клемента, Лею и всех остальных, кто внёс вклад в разработку этого дополнения.

О дополнении

В этом дополнении вы найдёте три новых модуля, которые сделают игру ещё интереснее! Подобно модулю «Духи природы», стороне B личных планшетов из базовой игры и дополнению «Ритм», эти модули можно использовать как по отдельности, так и в любом сочетании. Просто выберите в начале партии, с какими из них вы хотите играть!

Сочетайте модули этого дополнения между собой и с другими модулями исходя из своих предпочтений и желаемого уровня сложности. Вот несколько рекомендуемых вариантов, которые помогут вам постепенно освоить дополнение (представлены в порядке возрастания сложности):



Модуль «Заповедники» с использованием личных планшетов на стороне A



Модуль «Штрихи» с использованием личных планшетов на стороне D



Модули «Штрихи» и «Заповедники» с использованием личных планшетов на стороне C



Модули «Штрихи», «Заповедники» и «Духи природы» с использованием личных планшетов на стороне B

Состав дополнения

Заповедники

Подробнее на с. 4–7

Этот модуль добавляет сложности и стратегической глубины.

От выбора жетонов заповедников зависит, каких животных вы сможете дополнительно помещать на личные планшеты.

10 двусторонних жетонов заповедников



Начатый



Завершённый

НОВЫЕ ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Подробнее на с. 8–9

Этот модуль предлагает два новых способа возрождения природы.

Экспериментируйте с орошением и природными условиями, чтобы по-новому создавать ландшафты и получать очки.

4 двусторонних личных планшета



4 карты-памятки



ШТРИХИ

Подробнее на с. 10–12

Этот модуль добавляет стратегический элемент с небольшим увеличением сложности.

Штрихи — это малозаметные детали окружающего мира, свидетели жизненных циклов самой природы. Добавьте новые карты в колоду и попробуйте дополнить мир, окружающий животных, тонкими штрихами.

10 карт штрихов



20 маркеров штрихов



- **Правила**
- **Блокнот**



ЗАПОВЕДНИКИ

Эти впечатляющие ландшафты делают окружающую местность более живописной и могут стать домом сразу для нескольких животных.

Вы создаёте заповедники, составляя уникальные стопки фишек, недопустимые по обычным правилам. Каждый завершённый заповедник даёт вам преимущества, связанные с его двумя цветами фишек, как во время игры, так и при подсчёте очков в конце партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте жетоны заповедников и положите получившуюся стопку начатой стороной вверх рядом с картами животных 1.

Возьмите 2 жетона заповедников и разместите их начатой стороной вверх рядом со стопкой так, чтобы игроки могли видеть ряд из 3 жетонов (включая тот, что лежит на верху стопки) 2.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

При игре с этим модулем вам доступно новое **необязательное** действие — взять 1 жетон заповедника. Вы можете выполнить его в любой момент вашего хода, но **только 1 раз за ход**. Выберите 1 из 3 доступных жетонов заповедников и поместите его, не переворачивая, над личным планшетом 1.

Жетоны заповедников подобны картам животных: над вашим личным планшетом не может быть больше 4 карт и/или жетонов.

В конце вашего хода при необходимости пополните ряд жетонов заповедников, чтобы в нём вновь лежало 3 жетона 2. Не выкладывайте жетон заповедника, если стопка закончилась.

Пока жетон заповедника находится над вашим планшетом, вы можете создать **один** особый ареал, изображённый на этом жетоне заповедника. Создать такой ареал без жетона заповедника нельзя.



ПРИМЕР



У Матвея есть жетон заповедника 1. Матвей берёт синюю фишку и решает поместить её на гору высотой 2 2. Он не смог бы так сделать без жетона заповедника, поскольку нельзя класть синие фишки поверх серых. Взяв ещё одну синюю фишку, Матвей уже не сможет поместить её на другую гору высотой 2 3. Но он сможет завершить заповедник, поместив вторую синюю фишку на начатую ранее стопку и тем самым создав ареал, показанный на жетоне заповедника 4.



Создав ареал, изображённый на жетоне заповедника, переверните этот жетон завершённой стороной вверх и поместите его сбоку от личного планшета так, чтобы все игроки могли его видеть. На каждом жетоне заповедника указано 2 цвета, за которые он даёт преимущества двух типов: первое — **во время игры**, а второе — **при подсчёте очков в конце партии**.

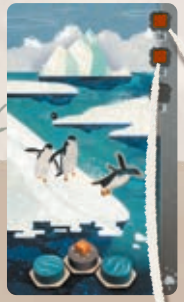
Во время игры вы можете помещать последний маркер с определённых карт животных на завершённый заповедник. Когда на карте животного остаётся **один** маркер и если цвет карты животного (вертикальная полоса на правом краю карты) совпадает с одним из двух цветов заповедника, вы можете поместить этот маркер на заповедник (и тем самым отыграть карту животного). На заповеднике может быть любое количество маркеров животных.

Вы можете помещать маркеры на жетон заповедника вместо самого заповедника, если на его стопке фишек недостаточно места.



ПРИМЕР

После того как Матвей поместил второй маркер с серой карты животного на серую фишку 1, на карте остался всего 1 маркер. Матвей может сразу же поместить этот маркер на свой завершённый заповедник 2 (с серым и синим цветами), даже если там уже есть маркеры животных.







ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При подсчёте очков каждый завершённый заповедник приносит по 3 очка за каждую соседнюю фишку любого из двух цветов этого заповедника.

Примечание: на каждой соседней клетке учитывается только **верхняя фишка**.



ПРИМЕР

За этот заповедник Матвей получает 12 очков: по 3 очка за каждую соседнюю клетку, на которой верхняя фишка синего или серого цвета.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- При подсчёте очков заповедники не считаются частью рек, гор или полей. Например, заповедник на рисунке справа **не** считается частью реки длиной 3.
- На заповедниках можно размещать только маркеры животных, но не маркеры духов природы и маркеры штрихов (см. раздел «Штрихи» на с. 10).



- При подсчёте очков за здания или заповедники воспринимайте соседние заповедники так же, как и другие ландшафты: учитывайте только **верхнюю** фишку заповедника, независимо от того, завершён он или нет.
- За игру вы можете взять и завершить любое количество разных заповедников. Вы не получите штраф в конце игры за незавершённый заповедник.

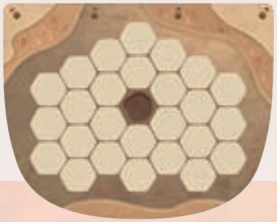
НОВЫЕ ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

На каждой стороне нового личного планшета изображена игровая область уникальной формы, которая подчиняется своим особым правилам. Благодаря этим правилам вы будете творчески подходить к созданию ландшафтов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале игры участники совместно решают, будут ли они использовать сторону C или D новых личных планшетов. Как обычно, все должны играть на одной стороне. Каждый игрок берёт новую карту-памятку и выкладывает её стороной, соответствующей выбранной стороне планшета.

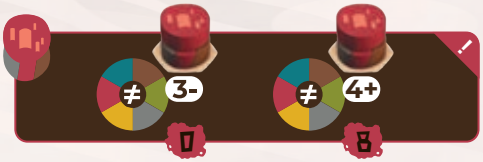
СТОРОНА C



На этой стороне нет клетки в центре — туда нельзя помещать фишки.

Здания приносят больше очков, но они должны быть окружены хотя бы 4 фишками разных цветов (вместо 3).

ЗДАНИЯ — СТОРОНА C



Каждое здание приносит 8 очков, но только если его окружают хотя бы 4 фишки разных цветов (из 6 возможных, включая красный). Как обычно, учитывайте только верхнюю фишку на каждой соседней клетке. Если это условие соседства не выполняется, здание не приносит очки.



Все остальные ландшафты подчиняются тем же правилам, что и при игре на стороне A.

СТОРОНА D



На этой стороне личного планшета есть засушливые клетки . Другие клетки являются обычными.

Засушливая клетка становится обычной, если она соседствует с водой.



Поля и деревья приносят больше очков, но они должны занимать обычные клетки. Вы не получите очки за поля и деревья, если клетки, которые они занимают, останутся засушливыми **в конце игры**.

ДЕРЕВЬЯ — СТОРОНА D



Каждое дерево приносит очки в зависимости от своей высоты, если находится на обычной клетке.

ПОЛЯ — СТОРОНА D



Вы получаете 6 очков за каждую непрерывную группу из 2 жёлтых фишек или более, если хотя бы одна фишка поля находится на обычной клетке.



Все остальные ландшафты подчиняются тем же правилам, что и при игре на стороне A.

ШТРИХИ

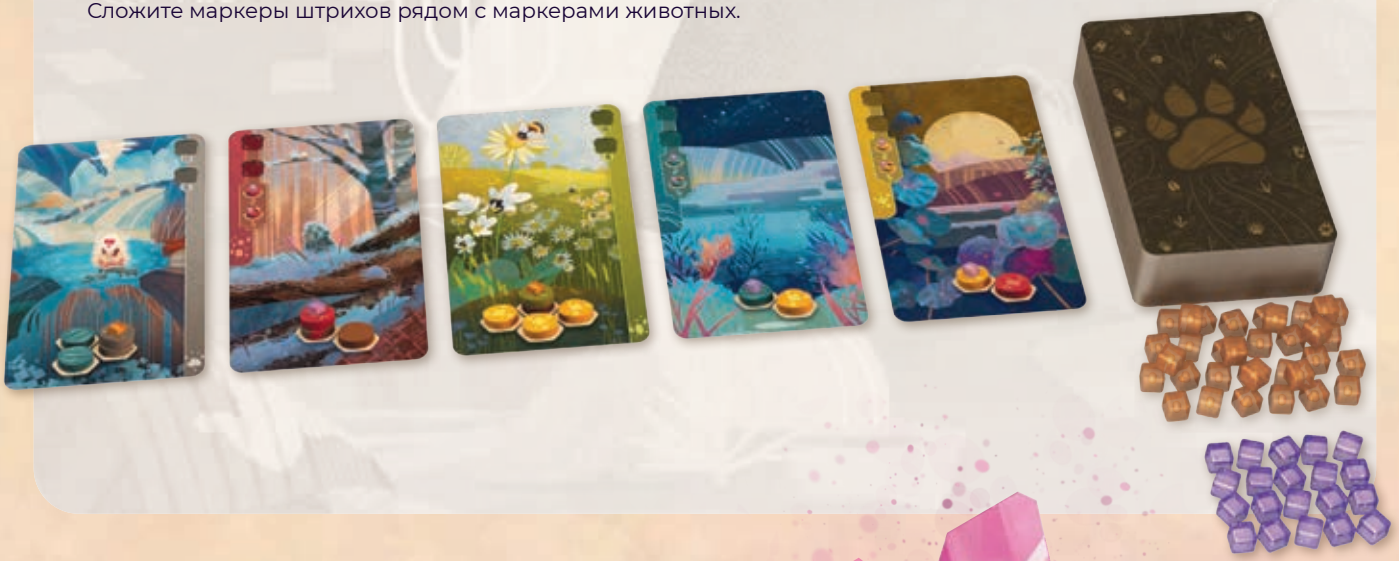
Малозаметные детали мира, которые появляются в разных уголках ландшафта и делают их богаче.

Размещайте штрихи на ареалах, чтобы получать очки.
В сочетании с животными они принесут ещё больше очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед подготовкой добавьте 10 карт штрихов к картам животных. Выложите 5 верхних карт из колоды возле центрального планшета как обычно.

Сложите маркеры штрихов рядом с маркерами животных.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

У карт штрихов есть некоторое сходство с картами животных:

- В свой ход вы можете **вместо карты животного** выбрать 1 карту штриха из 5 доступных карт. Поместите её над личным планшетом 1. Над ним может одновременно лежать не более 4 карт/жетонов.
- Когда вы берёте карту штриха, помещайте по 1 маркеру штриха из запаса на каждую клетку на этой карте 2.
- Если на вашем планшете в точности создан ареал, изображённый на карте штриха, вы можете выполнить новое **необязательное** действие — разместить 1 маркер штриха. Вы можете выполнить его **несколько раз** во время вашего хода. Возьмите маркер с карты штриха и поместите его на указанную фишку в соответствующем ареале на личном планшете, но при условии, что на этой фишке ещё нет маркера **штриха** 3.
- Если вы переместили последний маркер с карты штриха, положите эту карту сбоку от личного планшета 4. Она считается отыгранной, и на неё больше не действует ограничение в 4 разрешённые карты/жетона.



Однако есть существенное **различие**. Маркер штриха и маркер животного (или духа природы) могут находиться на одной фишке ландшафта (независимо от того, в каком порядке вы разместили эти маркеры). Более того, мы рекомендуем размещать животных и штрихи вместе, чтобы получить больше очков!



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Маркеры штрихов приносят очки за их положение на вашем личном планшете следующим образом:



Вы получаете 2 очка за каждую фишку, на которой есть только маркер штриха (на ней нет маркера животного или духа природы).



Вы получаете 5 очков за каждую фишку, на которой есть и маркер штриха, и маркер животного (или духа природы).

Вы не получаете штраф, если переместили не все маркеры с карты штриха.



