

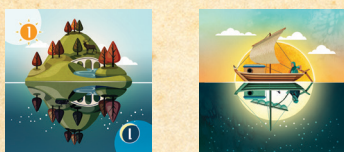
# Harmonija

kooperativna igra  
autora Džejmsa Emersona



## 1. Komponente

80 karata ostrva (numerisane od 1 do 80)



5 Početak i 5 Kraj karata



18 karata proširenja Burno more



plus:

- 2 referentne karte
- 25 graničnih karata (za označavanje područja igranja)
- 1 pravila (na srpskom jeziku)
- 1 pravila za napredne varijante igre

## 2. Cilj

Pokušaćete da pronađete svoje rajsko ostrvo na brodu Harmonija. Da biste to postigli, potrebno je da popunite celu mrežu mora od 6x6 sa kartama ostrva i da ste odigrali jednu početnu i jednu krajnju kartu. Svi pobeđujete ako završite mrežu i postavite početnu i krajnju kartu, provodeći svoje dane na rajskom ostrvu. Svi gubite ako jedan igrač više ne može da igra ili odbaci bilo koje karte (vidi odeljak 4), što dovodi do toga da brod bude izgubljen zauvek.

NE smete komunicirati sa drugim igračima osim kada diskutujete o početnoj karti (vidi ispod).

## 3. Postavka igre

Ako vam je ovo prva partija, obično preporučujemo igranje standardne igre. Odvojite sve karte proširenja i vratite ih u kutiju. Pravila za proširenje i informacije o dostupnim varijantama igre mogu se naći na kraju ovih pravila.

**Napomena:** iskusni igrači mogu poželeti da uklone četiri nasumične karte ostrva kao u varijanti Galateja u odeljku 7.1.

1. Postavite 24 granične karte (koje imaju dizajn broda sa obe strane) kako biste kreirali igračku površinu od 6x6 (vidi ispod i referentnu kartu A1).



2. Ostavite na stranu po jednu početnu kartu za svakog igrača, vraćajući sve neiskorišćene početne karte u kutiju.
3. Promešajte sve karte ostrva i krajnje karte i podelite ih licem nadole svakom igraču, podeljene što je moguće ravnomernije, kako biste formirali svoje špilove za izvlačenje. Na primer, u igri sa 3 igrača jedan igrač će imati 29 karata, a ostala dva igrača po 28 svaki (80 karata ostrva plus 5 krajnjih karata).
4. Svaki igrač bi trebalo zatim da izvuče početnu ruku od pet karata iz svog pojedinačnog špila za izvlačenje. Karte u vašoj ruci se uvek drže u tajnosti od svih ostalih igrača.
5. Na kraju, svaki igrač mora da promeša 1 početnu kartu u svoj špil za izvlačenje.
6. Igrač sa najmanje karata treba da počne ili izaberite nasumično.

## 4. Kako se igra

**Solo igra:** molimo vas da pogledate referentnu kartu A2 za uputstva kako igrati igru samostalno.

Svaki igrač ima svoj potez, počevši od prvog igrača i krećući se u smeru kazaljke na satu oko stola. Igra se nastavlja na ovaj način dok se ne pobeđi ili izgubi. U svom potezu morate preduzeti jednu akciju tako što ćete uraditi jedno od sledećeg:

### A) Odigrati kartu ili B) Odbaciti dve karte.

Nakon što odradite akciju, morate dopuniti vašu ruku do pet karata tako što ćete uzeti karte sa vrha vašeg špila za izvlačenje.

Ako vam je špil za izvlačenje prazan ili ima manje karata nego što vam je potrebno da se dopunite do pet, izvucite preostale karte (ako ih ima), zatim igra prelazi na sledećeg igrača. Možete nastaviti da igrate redovno sve dok se igra ne završi.

### A) Odigrajte kartu

Izaberite kartu ostrva iz svoje ruke i možete je odigrati bilo gde u mreži pod uslovom da pratite ova pravila:

1. Karte moraju biti postavljene tako da mreža raste u numerološkom redosledu od donje leve do gornje desne strane, prvo krećući se duž donjeg reda sleva nadesno, zatim po drugom redu sleva nadesno, itd.
2. Ako postavite kartu **pored** postojeće karte na mreži, morate odbaciti broj karata licem nadole iz svoje ruke jednak razlici između brojeva prikazanih na te dve karte. Na primer, da biste postavili kartu '5' pored karte '3', morali biste odbaciti dve karte.

**Pored** znači na polju levo ili desno. Svako polje u mreži je **pored** tačno dva druga polja.

Poslednje polje u svakom redu se smatra da je pored prvog polja u redu iznad njega. Na primer, polje u donjem desnom uglu mreže je pored polja direktno levo od njega i takođe prvog polja na krajnjoj levoj strani drugog reda (vidi ilustraciju).



Ako se karta odigra između dve karte, odbacujete karte jednake razlici između odigrane karte i jedne od karata sa bilo koje strane, uzimajući u obzir niži rezultat. Ne možete postaviti kartu ako bi to zahtevalo da odbacite više od četiri preostale karte u vašoj ruci. Ne možete odbacivati karte iz vašeg špila za izvlačenje.

### Početne karte

Ako imate početnu kartu u ruci i još uvek nije odigrana, **morate** odigrati tu početnu kartu kao svoju akciju u ovom potezu. Početna karta se ne postavlja unutar mreže već u donji levi ugao okvira. Kada se odigra početna karta, morate odbaciti ukupno osam karata među svim igračima zajedno. Možete diskutovati koliko je svaki od vas spreman da odbaci, ali ne i specifičnosti o tome šta se nalazi u vašoj ruci ili gde biste možda želeli da igrate karte u budućnosti.

**Napomena:** ovo je jedini trenutak u igri kada igrači mogu komunicirati. Nakon odbacivanja, svi igrači dopunjavaju svoje ruke do pet karata. Jednom kada je prostor za početnu kartu popunjen, preostale početne karte ne mogu se igrati. Mogu se odbaciti koristeći normalna pravila.

U igri sa 2 igrača, svaki igrač izvlači dve dodatne karte iz svog špila za izvlačenje pre nego što odradi potrebno odbacivanje.

### Krajnje karte

Krajnju kartu možete odigrati samo nakon što ostatak mreže (plus početna karta) bude završen. Ako se ova karta odigra pre nego što bilo koji igrač ostane bez legalnih poteza, svi pobeđujete u igri. Krajnje karte mogu se odbaciti koristeći normalna pravila, ali pazite: u igri ih ima samo pet! Ne možete pobediti bez odigrane krajnje karte.

### B) Odbacite dve karte

Umesto da odigrate kartu, možete odbaciti dve karte, bilo zato što ne možete legalno odigrati kartu ili zato što birate da to ne učinite. Da biste to učinili, stavite dve karte po vašem izboru iz ruke licem nadole ispred sebe. **Napomena:** savetujemo da držite ovu gomilu odbačenih karata neurednu kako biste ih lako razlikovali od špila za izvlačenje.

Karte se odbacuju tako što se stavljaju licem nadole ispred vas. Ni vi, ni bilo ko drugi, ne sme pregledati vašu gomilu odbačenih karata.

## 5. Kraj igre

Svi **pobeđujete** ako aktivni igrač uspešno odigra krajnju kartu nakon što je mreža završena. Svi gubite ako bilo koji igrač ne može da odigra legalnu akciju u svom potezu. To može biti zato što ne može odigrati kartu u mrežu, bilo zato što se numerički ne uklapa, ili zato što igrač nema dovoljno karata za odbacivanje kako bi je odigrao, ili zato što ima ili jednu ili nijednu kartu u ruci na početku svog poteza.

### Uputstva za komunikaciju

U strogom smislu, Harmoniju bi trebalo igrati u tišini. Konačno, međutim, igrači na kraju mogu sami kreirati svoja pravila komunikacije ili jednostavno iskoristiti priliku da diskutuju o drugim aspektima života.

Ako redovno pobeđujete u standardnoj igri ili samo želite malo da promenite stvari, onda probajte mini-proširenja i/ili varijante. Težina svakog proširenja i varijante označena je brojem ikonice !.

## 6. Proširenje burno more

U kutiji igre uključena su tri mini-proširenja: Oštre stene, Morska čudovišta i Oluja i kompas, kao i ekskluzivne džoker karte sa Kikstartera. Mogu se koristiti da igra bude teža, ali i da se doda raznovrsnost.

**Napomena:** preporučujemo dodavanje proširenja jedno po jedno, posebno na početku.

### 6.1 Oštre stene

! Igra počinje sa kartom oštre stene postavljenom nasumično na jednoj od šest graničnih karata na levoj strani mreže. Ovaj red se smatra privremeno neprohodnim, tako da se u njega ne mogu postavljati karte. Nakon što izvršite svoju akciju kao i obično, morate pomeriti kartu oštre stene u bilo koji red koji ima bar jedno prazno mesto pre nego što se dopunite do pet karata. Ako izaberete da ne pomerite kartu oštre stene, umesto toga morate odbaciti dve karte. Karta oštre stene se uklanja iz igre nakon što se završe četiri reda.

### 6.2 Morska čudovišta

!! / !!! U zavisnosti od nivoa težine sa kojim želite da igrate, promešajte tri, četiri ili pet karata morskih čudovišta sa kartama ostrva i krajnjim kartama pre nego što ih podelite igračima. Ako izvučete kartu morskog čudovišta, zadržavate je u svojoj ruci kao jednu od svojih pet karata.

U svom potezu možete odigrati kartu morskog čudovišta u mrežu tako što ćete je postaviti na vrh bilo koje prethodno odigrane karte. Morsko čudovište uništava kartu i obe karte se uklanjaju iz igre. To se računa kao odigravanje akcije u vašem potezu. Nikada ne možete odbaciti kartu morskog čudovišta. Jedini način da ih uklonite je da ih odigrate u mrežu.

Igra se ne može završiti dok bilo koji igrač ima kartu morskog čudovišta u svojoj ruci. Ako bilo ko pokuša da završi igru postavljanjem krajnje karte, a jedan ili više igrača i dalje drže kartu morskog čudovišta, to mora biti otkriveno. Igra se nastavlja dok sve karte morskih čudovišta iz ruke nisu odigrane. Krajnja karta se zatim može odigrati za pobedu u igri.

## 6.3 Oluja i kompas

!!! Tokom postavke, dodajte šest karata oluje i promešajte ih sa kartama ostrva i krajnjim kartama pre nego što ih podelite igračima. Šest karata kompasa se postavljaju sa strane igračkog područja. Rešavajte svaku kartu oluje čim je izvučete. Zatim se dopunite do pet (ili tri, vidi ispod) karata. Oluja se rešavaju na sledeći način:

**Žuta oluja:** postavite kartu žute oluje licem nagore ispred sebe i odmah odbacite karte dok ne ostanete na tri karte; ovo je vaše novo ograničenje ruke dok se karta žute oluje ne ukloni. Kada se odigra početna karta, ako imate žutu oluju, možete izabrati da odbacite prve dve karte sa vrha vašeg špila za izvlačenje bez gledanja da doprinesete za osam karata koje moraju biti odbacene. Ograničenje od 3 karte važi samo za igrača sa kartom žute oluje ispred sebe.

**Napomena:** ako igrač izvuče više karata žute oluje, ograničenje od tri karte ostaje, ali sada je potrebno više karata kompasa da bi se uklonilo ograničenje (vidi ispod).

**Ljubičasta oluja:** postavite kartu ljubičaste oluje na jednu od šest graničnih karata na levoj strani mreže u redu koji ima bar jedno prazno mesto. Ovaj red je sada nedostupan dok traje oluja i može se ukloniti samo uz pomoć kompasa (vidi ispod).

**Narandžasta oluja:** postavite kartu narandžaste oluje licem nagore ispred sebe. Za sve buduće poteze sada možete igrati samo pored postojeće karte (odbacujući odgovarajući broj karata prema uobičajenim pravilima) ili odbaciti dve karte.

**Karte kompasa:** kompasi se mogu koristiti da pomognu igračima da se snađu u oluji i uklone ograničenja u igri.

One se mogu igrati u bilo kom trenutku, uključujući odmah nakon što je oluja otkrivena i pre nego što je rešena. Takođe se mogu sačuvati za buduću upotrebu i ne računaju se u ograničenje ruke od pet karata. Igrači mogu slobodno diskutovati koju oluju ukloniti.

Karte kompasa se mogu dobiti na tri različita načina:

1. Kada se odigra početna karta, igrači zajedno dobijaju jednu kartu kompasa.
2. Kada se ispuni ceo red uzastopnim kartama (npr. 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Ako bilo koji igrač odluči da odbaci celu svoju ruku.

**Napomena:** igrač podložan ograničenju ruke od tri karte nametnutom žutom olujom i dalje može dobiti kompas na ovaj način.

## 6.4 Džoker karte

Igrači mogu izabrati da ih promešaju sa špilom tokom postavljanja igre. Mogu se koristiti umesto bilo koje karte, npr. početne, krajnje, kompasa, itd. osim za karte ostrva koje su već odigrane i čine igru malo lakšom.

## 7. Varijante

### 7.1 Uklanjanje karata ostrva

Ovo je najjednostavniji način da učinite da igra bude teža. Ne samo da igrači imaju manje karata za igranje ili odbacivanje, već moraju preuzeti veće rizike zbog neizvesnosti, ne znajući koje su karte uklonjene. Odbacite sledeći broj nasumičnih karata ostrva iz igre (bez gledanja) pre konstruisanja špila. Obavezno odvojite krajnje karte pre uklanjanja karata iz špila, inače bi igra, teoretski, bila nemoguća za pobediti!

! Galateja: odbacite 4.

!! Triton: odbacite 6.  
Leukoteja: odbacite 8.

!!! Amfitrita: odbacite 10.  
Posejdon: odbacite 12.

### Još varijanti?

Puna pravila za sledeće varijante možete pronaći na BoardGameGeek.



### 7.2 Visoki luk

! Igrači moraju završiti dva stuba pre nego što postavite krov kako bi kompletirali luk. Ovo je alternativna varijanta tipa mreže koja uglavnom koristi standardna pravila igre.

### 7.3 Piramida

!! Mreža u obliku piramide se iscrtava koristeći većinu graničnih karata. Igrači takođe kreiraju 'špil istraživača' koristeći karte iz proširenja, krajnje karte i preostale granične karte. Kad god se karta ostrva postavi na jednu od graničnih karata, igrač mora izvući gornju kartu iz špila istraživača i odmah rešiti efekat.

### 7.4 Dan i noć

! Uvodi se novi mehanizam po kome igrači moraju usmeriti svoje ruke na isti način (na primer, na početku igre svi moraju imati sunce na vrhu). Karte moraju biti postavljene u mrežu prateći ovu orijentaciju. Da biste pobedili u igri, polovina mreže mora biti postavljena sa strane sunca, dok druga polovina mora biti sa strane meseca.

Karte se mogu postaviti bilo gde u mreži, kao u standardnoj igri, ali igrači ne mogu pobediti ako su karte orijentisane pogrešno. Dostupna je nova akcija: odbacivanje jedne karte kako bi se okrenula karta u mreži.

### 7.5 Takmičarski

Ovo je varijanta koja omogućava da 2 igrača igraju takmičarski. Oba igrača postavljaju karte sa određenom orijentacijom i osvajaju poene za karte postavljene u mreži; odbacivanje karata donosi gubitak poena. Konačno, karte se biraju iz područja karata okrenutih licem nagore, umesto iz individualnih špilova za izvlačenje.



Službena često postavljana pitanja mogu se naći na stranici igre Harmonija na BoardGameGeek-u u delu za Datoteke.

**Dizajner igre:** James Emmerson

**Ilustrator:** Tristram Rossin

**Menadžer projekta:** Peter Hazlewood

**Korektura:** Bree Goldman, Eleanor Hazlewood

**Testeri igre:** Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton i Peter Whitelegg.

Dizajner bi takođe želeo posebno da zahvali svojoj supruzi, Megan i svojoj porodici za svu njihovu podršku.

©2023 Lucky Duck Games

