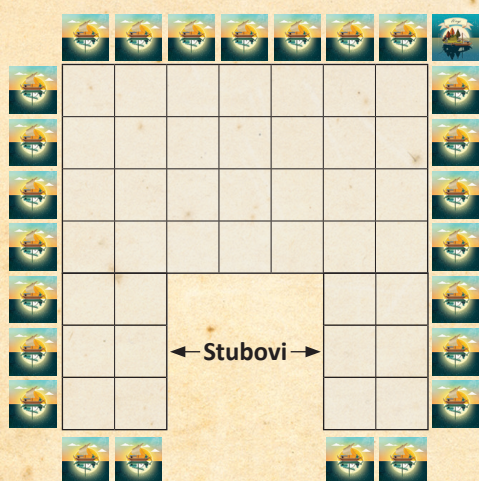


Harmonija varijante

Visoki luk



Cilj ove varijante je da tim kompletira luk u celosti pre nego što bilo koji igrač ostane bez raspoloživih akcija. Svi igrači pobeđuju ako je luk popunjen krajnjom kartom postavljenom u gornjem uglu. Svi igrači gube ako jedan igrač više ne može legalno igrati ili odbaciti bilo koje karte. **Postavljanje:** koristite 25 graničnih karata da formirate okvir kako je ilustrovano levo. Formirajte špilove za izvlačenje igrača prema standardnim pravilima. **Napomena:** početne karte se ne koriste u ovoj varijanti.

Faza 1: kao i kod svakog luka, stubovi moraju biti izgrađeni pre samog luka. Svaki igrač naizmenično postavlja kartu u jedno od 12 polja stuba. 1. Svaki stub mora se sastojati od brojeva koji idu u rastućem redosledu kroz 6 polja, od donjeg levog do gornjeg desnog. 2. Dva stuba su potpuno nezavisna jedan od drugog i brojevi ne moraju biti na bilo koji način povezani. 3. Igrač može igrati na bilo kom stubu u svom potezu i ne mora odbaciti bilo koje karte bez obzira na vrednost karte koju igra na stubu. 4. Ako igrač ne može ili ne želi igrati na stubu, mora odbaciti dve karte. 5. Samo kada su oba stuba kompletirana, igrači mogu preći na fazu 2 i igrati u mreži iznad stubova.

Faza 2: igrači konstruišu krov luka popunjavanjem mreže od 4x7 koristeći sva ista pravila kao u standardnoj igri. Potrebna je krajnja karta za završetak igre i postavlja se u prazninu u gornjem desnom uglu luka. Igrači pobeđuju u igri ako uspešno završe luk i postave krajnju kartu pre nego što bilo koji igrač ostane bez raspoloživih akcija. Igrači gube ako bilo koji igrač ne može legalno igrati ili odbaciti karte kako je detaljno opisano u standardnoj igri.

Piramida



Cilj ove varijante je da tim ispunji piramidu kartama ostrva. **Postavljanje:** formirajte mrežu kako je ilustrovano levo koristeći naizmenično granične karte. Promešajte zajedno šest oluja, šest kompasa, 5 morskih čudovišta, 5 krajnjih karata, 5 početnih karata, 2 karte džokera i kartu oštih stena kako biste formirali **špil istraživača** od 30 karata. Postavite ga pored piramide sa prostorom za odgovarajuću gomilu za odbacivanje. Promešajte svih 80 karata ostrva zajedno da formirate jedan špil i podelite ga što je moguće ravnomernije među igračima tako da svaki igrač ima svoj špil za izvlačenje.

Igrači popunjavaju piramidu koristeći pravila detaljno opisana u običnoj igri, sa brojevima u rastućem redosledu od donje leve do gornje desne strane. Kada igrač postavi kartu ostrva na graničnu kartu, mora izvući gornju kartu sa **špila istraživača** pre nego što odbaci bilo koje potrebne karte. Zatim mora rešiti tu kartu pre nego što odbaci potrebne karte i završi svoj potez. Karte se rešavaju na sledeći način:

Početna karta: bez efekta; stavite je u gomilu za odbacivanje. **Kompas:** dodajte je u svoju ruku bez otkrivanja drugim igračima. **Napomena:** kompasi se i dalje računaju kao karte u vašoj ruci i stoga se računaju u ograničenje ruke od pet karata. Igrači mogu koristiti kartu kompasa na bilo koju oluju u igri da je uklone. To se računa kao ceo potez igrača i igra prelazi na sledećeg igrača. **Oluja:** vratite kartu ostrva koja je odigrana nazad u svoju ruku. Postavite kartu oluje na vrh granične karte da označite da se na tom polju ne može igrati. **Morsko čudovište:** uklonite kartu ostrva koja je upravo odigrana, kao i kartu morskog čudovišta i stavite ih obe u odbačene karte igrača. **Krajnja karta:** dodajte je u svoju ruku bez otkrivanja drugim igračima. Ova karta sada sledi ista pravila kao krajnje karte u standardnoj igri. **Oštre stene:** odbacite jednu kartu iz svoje ruke i stavite kartu oštih stena u gomilu za odbačene karte igrača. **Napomena:** ovo odbacivanje je dodatno u odnosu na bilo koja obična odbacivanja potrebna za igranje karte ostrva. Ako igrač treba da odbaci pet karata, onda mora staviti gornju kartu svog špila za izvlačenje na gomilu za odbacivanje bez gledanja. **Karta džoker:** dodajte je u svoju ruku bez otkrivanja drugim igračima. Ova karta sada sledi ista pravila kao džoker karte u standardnoj igri.

Igrači pobeđuju u igri ako uspešno završe piramidu i postave krajnju kartu na njen vrh pre nego što bilo koji igrač ostane bez raspoloživih akcija. Igrači gube ako bilo koji igrač ne može legalno igrati ili odbaciti karte kako je detaljno opisano u standardnoj igri.

Otežajte igru... dodavanjem kazne odbacivanja jedne karte kada izvučete početnu kartu. To je ista posledica kao i kada izvučete kartu oštih stena. **Olakšajte igru...** zamenom karata morskih čudovišta u špil istraživača sa preostalim graničnim kartama prilikom postavljanja igre.

Dan i noć

Da bi se pobedilo u ovoj varijanti, gornja tri reda karata treba da budu popunjena sa stranom dana okrenutom nagore, dok donja tri reda moraju biti popunjena sa stranom noći okrenutom nagore. **Postavljanje:** promešajte zajedno sve karte ostrva, krajnje karte i karte kompasa i podelite ih što je moguće ravnomernije među igračima tako da svaki igrač ima svoj špil za izvlačenje. Svaki igrač zatim izvlači pet karata i promeša jednu početnu kartu u svoj špil prema standardnim pravilima. Igrači moraju paziti da orijentacija karata u njihovim rukama ima stranu dana okrenutu nagore.

Postavlja se normalna mreža 6x6. Ako se igra bez podloge za igranje, okrenite donjih 12 karata tako da noćna strana karte bude okrenuta nagore kao podsetnik na orijentaciju potrebnu za obe polovine mreže. Ako se igra sa podlogom, igrači mogu dodati šest graničnih karata u dodatnu kolonu levo od igračkog područja u ispravnoj orijentaciji umesto toga.

Igra se igra prema standardnim pravilima. Igrači mogu igrati karte bilo gde u mreži; međutim, moraju se pobrinuti da karte budu odigrane u trenutnoj orijentaciji unutar njihove ruke. Na početku igre to znači da sve karte moraju biti odigrane sa stranom dana okrenutom nagore. Kada god igrač izvuče kartu kompasa, svi igrači moraju odmah rotirati svoju ruku za 180 stepeni. Igrač mora zatim odmah izvući još jednu kartu kako bi ponovo imao pet karata u svojoj ruci. Karte odigrane u mrežu sada moraju biti odigrane sa novom orijentacijom (u ovom slučaju noćna strana gore). Sledeća karta kompasa bi zatim ponovo promenila orijentaciju i tako dalje.

Igrači sada imaju novu dostupnu akciju: odbacivanje jedne karte iz svoje ruke kako bi rotirali jednu kartu u mreži za 180 stepeni.

Početne i krajnje karte se igraju prema standardnim pravilima i njihova orijentacija nema uticaja na igru. Svi igrači pobeđuju ako su popunili mrežu kartama u ispravnoj orijentaciji i krajnja karta je odigrana pre nego što bilo koji igrač ne može legalno igrati ili odbaciti karte kako je detaljno opisano u standardnoj igri.

Takmičarski (1 na 1)

Postavljanje: promešajte karte ostrva; nijedna dodatna karta se ne dodaje u špil. Svaki igrač dobija početnu ruku od pet karata, a preostale karte se stavljaju u jedan špil karata. Prvih pet karata se postavlja licem nagore u redu pored špila duž strane mreže. Igrači biraju orijentaciju za karte koje će igrati u mreži.

Potez igrača prati standardna pravila: mogu ili odigrati kartu u mrežu ili odbaciti dve karte. Igrači moraju osigurati da prilikom igranja u mrežu karta bude orijentisana na pravi način.

Kada dopunjava svoju ruku, igrač uvek mora izvlačiti nove karte iz reda licem nagore, počevši od onih najdaljih od špila. Karte se zatim guraju nadole da popune prazninu ili praznine koje su nastale, a karte se izvlače iz špila da zamene praznine najbliže špilu. Tada bi trebalo da bude pet karata licem nagore za sledeći potez igrača. *Napomena: ako igrač ne može legalno odigrati kartu u mrežu, umesto toga može otkriti svoju ruku protivniku da to dokaže, odbaciti celu svoju ruku, a zatim uzeti sve karte licem nagore.*

Igrač nikada ne sme odigrati kartu koja stvara matematičku nemogućnost. Na primer, nije dozvoljeno odigrati kartu 78 četiri mesta od gornje desne strane, jer u igri nema dovoljno karata da se mreža popuni. Igrači, međutim, mogu stvarati praznine za koje znaju da ne mogu biti popunjene zbog toga što su karte prethodno odbačene.

Igra se završava kada ili a) mreža je potpuno popunjena ili b) oba igrača imaju ili jednu ili nijednu kartu preostalu u svojim rukama.

Igrači dobijaju dva poena za svaku kartu koju su postavili u mrežu, ali gube 1 poen za svaku odbačenu kartu. Igrači takođe dobijaju bonus poene za postavljanje niza od tri ili više susednih karata koje mogu uključivati sekvencu na više redova: niz od tri karte = 3 poena, 4 karte = 4 poena itd.

Pobednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji je odigrao najviše karata u mrežu. Ako i dalje postoji nerešen rezultat, pobednik je igrač koji je odbacio najmanje karata. Ako i dalje postoji nerešen rezultat (!), tada je pobednik igrač sa najdužim nizom susednih karata. Ako igrači i dalje imaju nerešen rezultat, onda bi trebalo da razmisle o svojim životnim izborima ili možda ponovo odigraju.

Završna napomena

Ove varijante dizajnirao je Džejms Emerson i namenjene su da ponude još više raznovrsnosti i mogućnosti ponovnog igranja. Svaka od njih postavlja različite izazove i nivoe težine. Nisu namenjene da se koriste u kombinaciji sa mini-proširenjima burno more.

Takođe bismo pozdravili bilo koje varijante napravljene od strane fanova i ohrabivali igrače Harmonije da se zabave i istraže nove ideje.

