JOHAN BENVENUTO



HARMONIES

LUẬT CHƠI

LỜI NHÀ THIẾT KẾ: *Cảm ơn nhóm Libellud vì công sức tuyệt vời, nhất là Anouk, Valentin và Matthis đã nhìn thấy tiềm năng của trò chơi. Maëva, một lần nữa xin chúc mừng bạn vì những bức minh họa tuyệt vời! Trò chơi sẽ không được như hiện tại nếu thiếu bạn. Cảm ơn các thành viên CAL (hội thiết kế trò chơi tại Lyon) đã đưa ra những góp ý quý giá trong quá trình thử nghiệm. Hãy cứ như thế nhé!*

ĐỘI NGŨ 2024: Thiết kế trò chơi: Johan Benvenuto · Minh họa: Maëva Da Silva · Quản lý dự án: Anouk Girard-Dagnas · Phát triển: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Chỉ đạo mỹ thuật: Maëva Da Silva · Bố cục và thiết kế chức năng: Thomas Dutertre · Thiết kế đồ họa: Simon Hay · Quản lý sản xuất: Stéphane Robert
Nhóm xin cảm ơn Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément và tất cả những người đã giúp phát triển trò chơi.

Phân phối tại Romania: **ADC Blackfire Entertainment SRL**, Str. Daniel Danielopolu, nr. 4-6, 014134 Bucuresti, ROMÂNI
contact@blackfire.ro www.asmodee.ro

XEM VIDEO LUẬT CHƠI!

MỤC TIÊU TRÒ CHƠI

Trong *Harmonies*, hãy đặt các token màu để tạo cảnh quan và môi trường sống cho các loài động vật. Để giành nhiều điểm nhất và chiến thắng, hãy khéo léo kết hợp các môi trường sống vào cảnh quan, thu hút càng nhiều động vật đến sống càng tốt.

THÀNH PHẦN

- A 1 túi
- B 1 bảng trung tâm
- C 4 bảng cá nhân
- D 4 thẻ tham khảo
- E 120 token
- F 66 khối động vật
- G 4 khối tinh linh tự nhiên
- H 32 thẻ bài động vật
- I 10 thẻ bài tinh linh tự nhiên
- J 1 tập phiếu ghi điểm
- 1 sách luật

- **23** token xanh dương
- **23** token xám
- **21** token nâu
- **19** token xanh lá
- **19** token vàng
- **15** token đỏ

CHUẨN BỊ

1

Đặt bảng trung tâm dành cho 2–4 người chơi.



2

Cho tất cả token vào túi, rồi đặt túi bên cạnh bảng trung tâm.



3

Với mỗi ô trong 5 ô của bảng trung tâm. Bốc ngẫu nhiên 3 token từ túi và bỏ vào đó.



4

Xáo các thẻ động vật rồi đặt ngửa 5 thẻ cạnh bảng trung tâm. Đặt các thẻ còn lại gần đó thành chồng bài rút và để các khối động vật trong tầm với của mọi người.

CHÚ Ý: Nên chơi vài ván trước khi dùng thẻ tinh linh tự nhiên. Giữ các thẻ và khối tương ứng trong hộp (xem *Thẻ tinh linh tự nhiên*, tr.10).













5

Mỗi người lấy 1 bảng cá nhân. Cả nhóm thống nhất dùng mặt nào; mọi người phải ngửa cùng một mặt. Mỗi người cùng lấy 1 thẻ tham khảo, ngửa mặt tương ứng với bảng cá nhân.

CHÚ Ý: Trong vài ván đầu, nên dùng mặt A của bảng cá nhân.



6

Ai gần đây nhất được ngắm một phong cảnh đẹp sẽ chơi trước. Xoay mũi tên trên bảng trung tâm về phía người đó.



LƯỢT CHƠI

Bắt đầu từ người chơi đầu tiên, lần lượt theo chiều kim đồng hồ, mỗi người thực hiện các hành động sau theo thứ tự tùy ý:

Bắt buộc:

LẤY VÀ ĐẶT TOKEN

Tùy chọn:

LẤY 1 THẺ ĐỘNG VẬT

ĐẶT 1 KHỐI ĐỘNG VẬT

Cuối lượt, rút 3 token từ túi để bổ sung vào Bảng Trung Tâm. Nếu cần, bổ sung hàng thẻ động vật để luôn có 5 thẻ ngửa.

LẤY VÀ ĐẶT TOKEN

Hành động này giúp bạn đặt các yếu tố tạo nên cảnh quan của mình.

Bạn **bắt buộc** phải làm hành động này đúng 1 lần mỗi lượt. Lấy cả 3 token trong 1 ô bất kỳ trên Bảng Trung Tâm.

Đặt cả 3 token lên Bảng Cá Nhân theo ý bạn, tuân thủ các quy tắc dưới đây. Sau mỗi lần đặt một token, bạn có thể làm các hành động tùy chọn trước khi đặt token kế tiếp.

VÍ DỤ:

Pauline lấy 1 token xám, 1 token nâu và 1 token vàng, rồi đặt lên Bảng Cá Nhân.



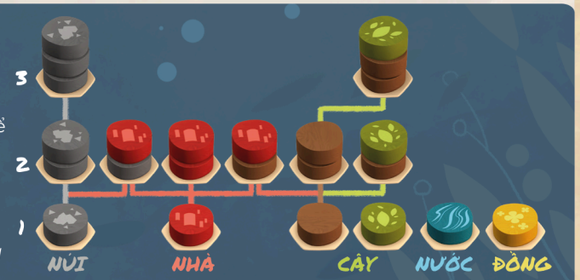
CÁCH ĐẶT TOKEN

· Luôn có thể đặt token vào ô trống.

· Có thể đặt lên trên 1 hoặc 2 token đã có để tạo cây, nhà hoặc núi theo đúng quy tắc (xem hình bên phải). Không được xếp chồng theo cách khác. Ví dụ, token xám chỉ có thể đè một token xám khác.

· Khi đặt lên ô đã có token sẵn, phải đặt đè lên trên, không được luồn xuống dưới token đã đặt.

· Không đặt vào ô đã có khối động vật (xem *Đặt 1 khối động vật*, tr.6).



LẤY 1 THẺ ĐỘNG VẬT

Mỗi thẻ động vật đại diện cho một loài và chỉ rõ mẫu môi trường sống bạn cần tạo trong cảnh quan để có thể đặt động vật đó.

Đây là hành động **tùy chọn**, có thể làm bất kỳ lúc nào trong lượt, nhưng **chỉ 1 lần mỗi lượt**.

1. Chọn 1 trong 5 thẻ động vật ngửa ở giữa bàn, đặt phía trên Bảng Cá Nhân. Bạn được có tối đa 4 thẻ cùng lúc phía trên bảng.

2. Lấy khối động vật từ kho chung tương ứng với số ô cần đặt trên thẻ, rồi đặt các khối vào các ô đó.

Giờ bạn có thể đặt chúng vào cảnh quan (xem *Đặt 1 khối động vật*, tr.6).

VÍ DỤ:



CẤU TRÚC THẺ ĐỘNG VẬT



Đặt khối động vật ở đây cho đến khi có thể chuyển lên Bảng Cá Nhân.

Điểm

Cách sắp xếp các token trên Bảng Cá Nhân để hình thành môi trường sống.

Ô phải đặt khối động vật trong môi trường sống.

Nhắc màu của token mà khối động vật phải được đặt lên.

CHÚ Ý: Trong vài ván đầu, nên tránh giữ nhiều thẻ động vật có khối động vật đặt trên cùng một màu. Dải màu bên cạnh thẻ nhắc bạn về màu đó; hãy cố gắng chọn các loài có dải màu khác nhau.

ĐẶT 1 KHỐI ĐỘNG VẬT

Động vật có thể đến sống trong cảnh quan khi bạn tạo đúng môi trường sống chúng cần.

Hành động **tùy chọn** này có thể làm **nhiều lần**, vào bất kỳ lúc nào trong lượt.

Điều kiện đặt:

- Tạo đúng mẫu môi trường sống trên thẻ ở Bảng Cá Nhân. Có thể xoay theo bất kỳ hướng nào (xem *Hướng xoay*, tr.7).
- Chiều cao của cây và núi phải đúng như hình trên thẻ động vật.
- Token cần đặt khối động vật lên trong môi trường sống phải chưa có khối nào. (1 token chỉ được đặt 1 khối động vật)
- Nhà có thể thuộc bất kỳ loại nào (token dưới cùng có thể màu đỏ, nâu hoặc xám).

Khi đủ điều kiện, lấy khối ở vị trí thấp nhất trên thẻ động vật, đặt lên token tương ứng trong môi trường sống trên Bảng Cá Nhân.

Khi đặt khối cuối cùng của thẻ, chuyển thẻ sang cạnh Bảng Cá Nhân. Thẻ đã hoàn thành và không còn tính vào giới hạn 4 thẻ.

Cuối ván, mỗi thẻ động vật cho bạn điểm (xem *Tính điểm*, tr.8–9).

VÍ DỤ:



Paulin lấy 3 token (2 xám, 1 đỏ). Cô đặt 1 token để tạo môi trường trường sống theo mẫu 1, rồi đặt 1 khối động vật cáo Fennec 2.

CHÚ Ý: Một token có thể thuộc nhiều môi trường sống.



Pauline đặt token thứ hai 3, rồi đặt thêm 2 cáo Fennec 4 và 5. Thẻ cáo Fennec đã hoàn thành; chuyển thẻ sang cạnh bảng cá nhân 6.

CHÚ Ý: Khối động vật đã đặt sẽ ở nguyên đó, dù mẫu môi trường sống ban đầu không còn trên Bảng Cá Nhân. Ví dụ: khi bạn đặt token đỏ lên token xám.



Pauline đặt token cuối cùng đã lấy trong lượt này 7, rồi đặt 1 chuột chù 8. Cô không cần bỏ cáo Fennec 9 khi đặt token và chuột chù, vì cáo đã ở đó trước khi token mới được thêm vào.



Hướng xoay

Kết hợp



KẾT THÚC VÁN

Ván chơi kết thúc khi xảy ra một trong hai điều sau:

Túi đã hết token khi bạn cần bổ sung vào bảng trung tâm.

Cuối lượt của bạn, bảng cá nhân chỉ còn **2 ô trống hoặc ít hơn**.

Nếu cần, chơi hết vòng hiện tại để mọi người có số lượt bằng nhau.
Cuối ván, cộng điểm cảnh quan đã tạo và động vật đã đặt (xem *Tính điểm*, tr.8–9).

Người nhiều điểm nhất thắng ván chơi!

Nếu hòa, người đã đặt nhiều khối động vật nhất thắng. Nếu vẫn hòa, những người đó cùng chiến thắng.

TÍNH ĐIỂM

CÂY



Cây gồm 1 token xanh lá đặt trên 0, 1 hoặc 2 token nâu, tạo thành cây cao 1, 2 hoặc 3 tầng.

Chiều cao của mỗi cây quyết định số điểm bạn nhận.

NÚI



Núi gồm 1, 2 hoặc 3 token xám xếp chồng.

Chiều cao của mỗi núi quyết định số điểm bạn nhận. Tuy nhiên, núi không kề với núi nào khác chỉ được 0 điểm.

CÁNH ĐỒNG



Từ 2 token vàng liền kề tạo thành một cánh đồng.

Mỗi cánh đồng gồm từ 2 token vàng liền kề cho 5 điểm. Để được nhiều điểm, nên tạo các cụm nhỏ tách rời nhau. Ví dụ: 4 token vàng nối liền vẫn chỉ tính là 1 cánh đồng và chỉ được 5 điểm.

NHÀ



Nhà gồm 1 token đỏ đặt trên 1 token nâu, xám hoặc đỏ.

Mỗi nhà được 5 điểm nếu các ô liền kề có ít nhất 3 màu token khác nhau trong 6 màu, kể cả đỏ. Nếu các ô liền kề đó có nhiều tầng, chỉ xét màu của token trên cùng.

Nếu không đủ điều kiện này, nhà được tính 0 điểm.

NƯỚC – MẶT A: SÔNG



Sông là một dãy token xanh dương nối liền nhau.

Độ dài sông quyết định số điểm bạn nhận. Đếm token trên đường ngắn nhất giữa hai đầu sông, tính cả hai đầu. Nếu độ dài sông có hơn 6 token nối liền, mỗi token sau token thứ 6 cho thêm 4 điểm.

VÍ DỤ:

Không hợp lệ vì đếm token này thì độ dài sẽ là 7, không phải ngắn nhất.



NƯỚC – MẶT B: ĐẢO



Khi dùng mặt B, các token xanh dương sẽ tượng trưng cho biển và chia bảng của bạn thành những hòn đảo. Mỗi ô hoặc nhóm ô được ngăn cách bởi các token xanh dương sẽ được tính là một hòn đảo riêng biệt.

Mỗi đảo cho 5 điểm.

CHÚ Ý: Luôn có ít nhất 1 đảo, dù bạn chưa dùng token xanh dương để chia cắt các ô.

VÍ DỤ:

Johan tạo được 4 đảo nên được 20 điểm.





THẺ ĐỘNG VẬT



Mỗi thẻ động vật, dù đã hoàn thành hay chưa, cho số điểm ở ô cao nhất không có khối động vật. Thẻ còn nguyên mọi khối cho 0 điểm. Bạn sẽ không bị phạt khi chưa lấy hết các khối khỏi thẻ; chỉ là bạn không nhận được toàn bộ điểm thôi.

VÍ DỤ:





Điểm cảnh quan = 53



Điểm động vật = 63



Cuối ván, Pauline được 53 điểm cảnh quan và 63 điểm động vật, tổng cộng 116 điểm.

THẺ TINH LINH TỰ NHIÊN

Sau vài ván chơi, hãy thử thẻ tinh linh tự nhiên để có trải nghiệm phong phú hơn!

CHUẨN BỊ

Xáo các thẻ tinh linh tự nhiên, chia úp mỗi người 2 thẻ. Trong lượt đầu, xem 2 thẻ, chọn 1 thẻ đặt ngửa phía trên Bảng Cá Nhân; trả thẻ kia vào hộp. Đặt 1 khối tinh linh tự nhiên lên thẻ đã chọn. Khối này tuân theo quy tắc đặt khối động vật.

LƯỢT CHƠI

Thẻ tinh linh tự nhiên vẫn tính vào giới hạn 4 thẻ cho đến khi hoàn thành bằng cách đặt khối tinh linh lên Bảng Cá Nhân.

CUỐI VÁN

Thẻ tinh linh tự nhiên được xử lý như thẻ động vật: bạn có điểm nếu đặt được khối tinh linh lên Bảng Cá Nhân, và không bị phạt nếu không đặt. Tuy nhiên, chỉ tính điểm thẻ tinh linh tự nhiên vào cuối ván, dựa trên cảnh quan bạn đã tạo.

Xem quy tắc trên thẻ để biết cách tính điểm. Một số thẻ thưởng cho những cách kết hợp cảnh quan mà bạn có thể chưa từng nghĩ tới!

CHÚ Ý: Điểm thẻ tinh linh tự nhiên được tính như điểm thẻ động vật, và cộng thêm vào mọi điểm khác.

Một số thẻ tinh linh tự nhiên cho điểm dựa trên:

Số lượng cảnh quan trên Bảng Cá Nhân.

Với tinh linh này, mỗi núi cao 2 hoặc 3 tầng trên Bảng Cá Nhân cho thêm 4 điểm, kể cả núi đứng riêng. Điểm này cộng thêm vào điểm núi thông thường.



Các cụm cảnh quan nối liền trên Bảng Cá Nhân. Cảnh quan đứng riêng được tính là cụm có 1 cảnh quan.

Với tinh linh này, mỗi cụm 1 hoặc 2 token vàng cho 2 điểm; mỗi cụm từ 3 token vàng cho 10 điểm. Điểm này cộng thêm vào điểm cánh đồng thông thường.



VÍ DỤ:



Pauline có thẻ tinh linh tự nhiên này và đã đặt được khối tinh linh lên Bảng Cá Nhân. Cuối ván, thẻ cho 2 điểm với mỗi cụm 1 hoặc 2 token vàng, và 10 điểm với mỗi cụm từ 3 token vàng. Như vậy, cô được thêm 2 + 2 + 10 = 14 điểm.

CHƠI ĐƠN

Bạn có thể chơi một mình để tìm hiểu, luyện tập hoặc phá kỷ lục của bản thân! Khi chơi một mình, áp dụng các thay đổi sau:

CHUẨN BỊ

Ngửa mặt chơi đơn của Bảng Trung Tâm, chỉ có 3 ô. Chỉ đặt ngửa 3 thẻ động vật cạnh Bảng Trung Tâm.

LƯỢT CHƠI

Cuối mỗi lượt:
• Bỏ 6 token trên bảng vào hộp (bỏ khỏi ván, không cho lại vào túi), rồi bổ sung lại 3 token vào mỗi ô trên bảng.

• Nếu không lấy thẻ động vật trong lượt này, bạn có thể bỏ 1 thẻ động vật giữa bàn và thay bằng thẻ trên cùng chồng bài rút.
Các quy tắc khác giữ nguyên.

Khi chơi đơn, hãy giành thật nhiều mặt trời để thể hiện thành tích của bạn. Số nhận được chủ yếu dựa vào điểm số, cùng mặt Bảng Cá Nhân và tinh linh tự nhiên đã chọn đầu ván. Hãy thử phá kỷ lục với từng cách kết hợp.

ĐIỂM

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

MẶT

A	B
1	0

TINH LINH TỰ NHIÊN

✗		
2	1	0

VÍ DỤ:

Ví dụ: Pauline được 130 điểm (5), dùng mặt A của Bảng Cá Nhân (+1) và tinh linh sư tử (+1). Cô được 7. Khá lắm!

TÓM TẮT LUẬT

LƯỢT CHƠI

Bắt buộc:

LẤY VÀ ĐẶT TOKEN

Tùy chọn:

LẤY 1 THẺ ĐỘNG VẬT | **ĐẶT 1 KHỐI ĐỘNG VẬT**

Thực hiện các hành động theo thứ tự bất kỳ.
Có thể làm hành động tùy chọn giữa hai lần đặt token.

Cuối lượt:
- Bổ sung token vào Bảng Trung Tâm.
- Nếu cần, bổ sung hàng thẻ động vật để có 5 thẻ ngửa.

Bắt buộc:

LẤY VÀ ĐẶT TOKEN

Mỗi lượt 1 lần.
- Có thể đặt vào ô trống.
- Không luồn dưới token đã đặt.
- Không đặt dưới hoặc trên khối động vật.
- Chỉ được xếp chồng theo quy tắc minh họa bên phải.



Tùy chọn:

LẤY 1 THẺ ĐỘNG VẬT

Mỗi lượt 1 lần.
- Lấp đủ số khối vào các ô bên phải thẻ.

- Tối đa 4 thẻ động vật phía trên Bảng Cá Nhân.

- Nên tránh giữ cùng lúc nhiều thẻ có cùng dải màu phía trên Bảng Cá Nhân.

ĐẶT 1 KHỐI ĐỘNG VẬT

Không giới hạn.
- Có thể xoay mẫu môi trường sống theo mọi hướng.
- Cây và núi phải có đúng chiều cao như mẫu trong thẻ động vật.
- Mỗi ô chỉ có tối đa 1 khối động vật.
- Một token có thể thuộc nhiều môi trường sống (giống hoặc khác nhau).
- Khối động vật đã đặt sẽ luôn nằm đó, cho dù mẫu môi trường sống đã bị thay đổi.

KẾT THÚC VÁN

- Túi hết token khi cần bổ sung vào Bảng Trung Tâm.
- Có người chỉ còn tối đa 2 ô trống trên Bảng Cá Nhân.

Chơi tiếp cho đến khi mọi người có số lượt bằng nhau.