

Armonia

Játékszabály



Uwe Rosenberg



David Cochard

Armonia

Játékszabály

 1-4  45 perc  8+

1-4 fős játék Uwe Rosenbergtől

Illusztrálta: David Cochart

Üdvözlünk Armoniában ...

... egy játék a Sagani világából.

A Sagani játékban melyik kérdésre nem adtak választ?

Hát persze, arra, hogy honnan származnak valójában a természet szellemeit felébresztő hangkorongok!

Az Armonia játékban a természet gyermekeit játsszátok.

Csatlakozzatok a cuki kis gnómkból, szőrös yetikből, ugráló cychopokból és a kedves és vidám octikból álló kis hős csapatunkhoz. Akik a vadonban járva keresik a legjobb és legdallamosabb hangokat és dallamokat, hogy a hegyek templomaiban a hangkorongokba kovácsolják őket, hogy azok kibontakoztathassák igazi varázsukat!

A játék célja

A körötökben a dobókockákkal dobtok. A kockadobáskor legfeljebb három kísérletetek van, azaz az első dobás után kétszer újradozhatjátok tetszőleges számú dobókockátokat.

A kockák - amik a sorok végén vannak - megmondják, hogy a játéktáblán balról jobbra hogyan tudjátok mozgatni a hangkorongokat.

Az Armonia különleges vonzereje, hogy több, különféle lépésekre használhatjátok fel a kockadobásokat eredményét.

Aki elsőként tesz a hat hangkorongjából négyet az egyes sorok utolsó templommezőjére, az nyer.

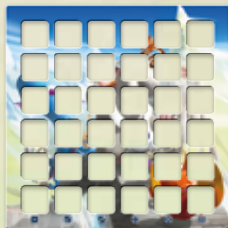
Játékelemek:



7 dobókocka



1 játéktábla



1 dobókockatábla



24 hangkorong (6 db/szín)



16 templomlapka

Előkészületek

- Tegyétek a játéktáblát az asztalra.
- Képpel lefelé keverjétek meg a 16 temp-lomlapkát, és tegyetek 2-2 lapkát képpel lefelé a játéktábla jobb oldalára, az egyes sorok mellé, ezzel kibővítve azokat **(A)**.
- A megmaradt 4 lapkát anélkül, hogy megnéznétek őket, tegyétek vissza a játék dobozába.
- Tegyétek az asztalra a kockatáblát **(B)**.
- Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára énekel, dúdolt vagy füttyölt.
- Minden játékos megkapja egy választott szín hangkorongjait.
- A megmaradt korongokra nem lesz szükség.
- A 6 kezdőterület mindegyikére a játékosok tegyenek egy-egy saját hangkorongot **(C)**.
- A kezdőjátékos (kék) kezdeti előnyének kiegyenlítése érdekében a 2. (narancssárga - **D**) és a 3. (rózsaszín - **E**) játékos egy-egy hangkorongot tegyen előre, ahogy a jobb oldali ábrán látható. A 4. (fehér - **F**) játékos pedig két hangkorongot tegyen előre.





A játék menete

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint kerültök sorra.

1. Kockadobások

2. Előrelépés a hangkorongokkal

1. A kockadobások

Dobjatok mind a 7 dobókockával a körötök elején. Ha szeretnétek, akkor tehetitek a kockákat a kockatábla megfelelő mezőire. Ezt követően döntsétek el, hogy melyik kockákat szeretnétek megtartani, a többivel dobjatok újra. (Természetesen akár az összeset újradozhatjátok.) Majd következik a harmadik dobás. Ismét szabadon dönthettek arról, hogy melyik kockákat tartjátok meg. Akár az első dobásnál félretett kockákat is újradozhatjátok a harmadik dobásotokkal.

2. Előrelépés a hangkorongokkal

Amint befejeztétek a kockadobásokat, ellenőrizzétek, hogy hol tudtok előrelépni a hangkorongjaitokkal. A korongok mindig balról jobbra mozognak. (Nem tudnak visszalepni, és nem hagyhatják el az útjukat sem.)

Fontos, hogy az összes kockát felhasználjátok minden útvonalhoz, és minden hangkorongotokat annyira vigyétek előre, amennyire a feladatok engedik. Így minden kockát mindig tetszőleges számú feladatra használhattok fel a vadonban és a templomkomplexumban. (Azaz a dobás minden kockáját felhasználhatjátok az útvonalakon haladásra és akár több templomlapka feladatának megoldásához is egy körben.)

A templomegyütteshez vezető út



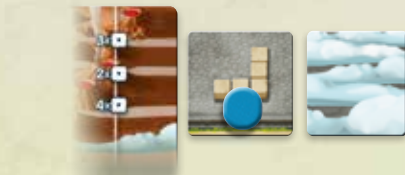
Minden tájnál három útvonalon kelhettek át a vadonon, és érhetitek el a mögötte lévő templomegyüttest.

Ha sikerül a körötökben négy darabot dobnotok a tájnál megadott kockaértékből, akkor a 3. útvonalon egyből eléritek a templomokat (A).

Ha nem sikerül, és csak duplát (B) vagy triplát (C) dobhatok, akkor a másik két útvonalból a darabszámnak megfelelően indulhattok el. Ez esetben csak egy követ-

kező körben tudjátok majd befejezni az utatok itt, és juthattok el a templomokig. Az útvonal befejezéséhez, ha előzőleg duplát dobhatok, akkor triplát kell dobni a megadott értékből, ha előzőleg triplát, akkor pedig duplát kell dobni. Amikor eljutottatok a templomba, fordítsátok meg a mellette lévő templomlapkát és nézzétek meg, hogy tudjátok-e teljesíteni.

A hangkorongok kovácsolása



A korongokat mindig úgy tegyétek le, hogy az adott útvonal alatta legyen. A felfedett lapka adja meg a következő feladatot, amit teljesítenetek kell.

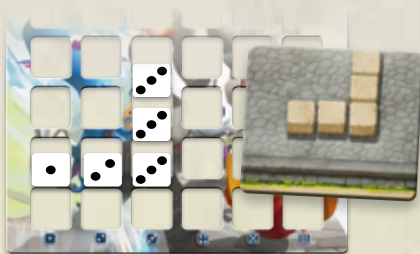
A befejezett lapkák az asztalon maradnak, és a többi játékos továbbra is teljesítheti őket. Amikor az első lapkán lévő feladatot valamilyen módon teljesítettétek, tegyétek a korongotokat erre a lapkára, és csináljátok ugyanezt a második lapkával:

A lapkát fordítsátok fel, és próbáljátok meg teljesíteni a lapkán lévő feladatot.

Ha az aktuális dobásotokkal egyből tudja-

tok is teljesíteni, akkor ezt is megtehetitek.

Hogy teljesíthetitek a feladatokat?



A feladatot a kis négyzetek adják meg.

A vízszintesen egymás mellett lévő négyzetek különböző értékű kockákat jelentenek, egyesével növekvő sorrendben.

Az egymáson lévő négyzetek azonos értékű kockákat jelentenek.

Ha az első lapkán álltok, és teljesítitek a második lapka feladatát, akkor tegyétek a hangkorongotokat a második lapkára, és ezzel sikeresen belekovácsoltátok a dallamot a hangkorongotokba.

A játék célja: Az a játékos nyer, aki a hat hangkorongjából négyet elsőként tesz a sorok utolsó templomlapkájára.

Cseretartozék szolgáltatás

Mindent megteszünk, hogy minőségi játékot nyújtsunk nektek. Ha a játék valamelyik része megsérült vagy eltörött, kérjük, lépjetelek kapcsolatba velünk, hogy pótolni tudjuk a tartozékokat:

info@skellig-games.de

Tárgy: Replacement Parts



Magyarázó videó

Honlapunkon van a számotokra egy csodálatos magyarázó videó.

Itt találjátok:



Szerző: Uwe Rosenberg

Illusztrátor: David Cochard

Tördelő: Christian Schaarschmidt

Szerkesztő: Joachim Joch

A szerző és a kiadó köszönetet mond az összes játékesztelőnek.

Nagy köszönet jár a Skellig Games összes alkalmazottjának a nagyszerű munkáért.

A Skellig Games pedig minden játékosnak szórakoztató játékot kíván.



Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu



Made in EU
© 2021 Skellig Games
Änderungen vorbehalten

SKELLIG GAMES

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de

