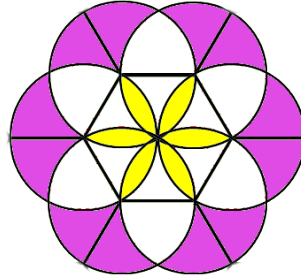


Harmonia

ein Spiel von Channing Jones
(cjones@cjgames.com)



Version 1.4.2

Harmonia ist ein kooperatives Puzzlespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. Die Spieldauer ist etwa 20-45 Minuten.

Inhalt

- Regeln
- 84 sechseckige Kacheln
- 6 Sichtschirme

Ziel

Das Ziel des Spieles ist es gemeinsam ein bestimmtes Muster auszulegen. Es gibt keine individuellen Gewinner oder Verlierer.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm.

Mische die Kacheln verdeckt auf dem Tisch. Jeder Spieler nimmt dann die folgende Anzahl Kacheln und legt sie hinter seinem Sichtschirm, wo er sie dann aufdeckt.

<i>Anzahl Spieler</i>	<i>Kacheln pro Spieler</i>
2	30
3	20
4	15
5	12
6	10

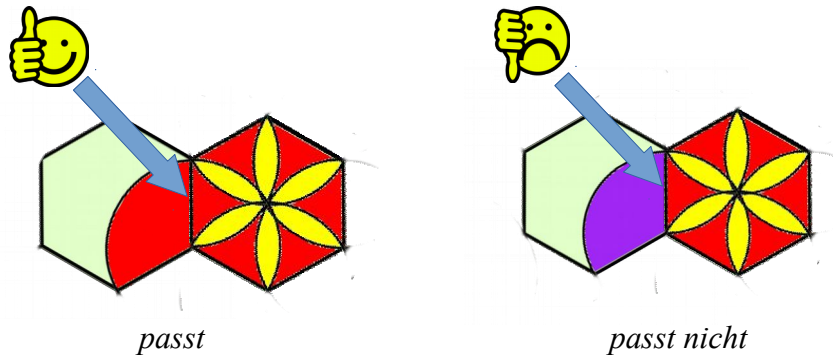
Spieler dürfen ihre eigenen Kacheln nicht den anderen zeigen, auch nicht fotografieren oder malen. Es ist allerdings erlaubt, diese zu beschreiben und auf bereits gespielte Kacheln zu zeigen.

Die übrigen Kacheln werden im Spiel nicht verwendet. Lege diese verdeckt zur Seite. Spieler dürfen diese nicht anschauen.

Spiel

Beginnend mit dem jüngsten Spieler und dann im Uhrzeigersinn legt jeder eine seiner Kacheln offen in die Mitte des Tisches. Fahre solange fort bis das Spiel beendet ist.

Jede Kachel nach der ersten muss passend direkt neben einer oder mehrere bereits auslegten Kacheln gelegt werden. Auch muss der Rand der Kachel farblich passend zu den Nachbarkacheln sein (siehe Beispiele unten).



passt

passt nicht

Wenn ein Spieler einmal eine Kachel gezeigt hat, so muss er diese irgendwo anlegen. Vorher gelegte Kacheln dürfen nicht mehr verändert werden.

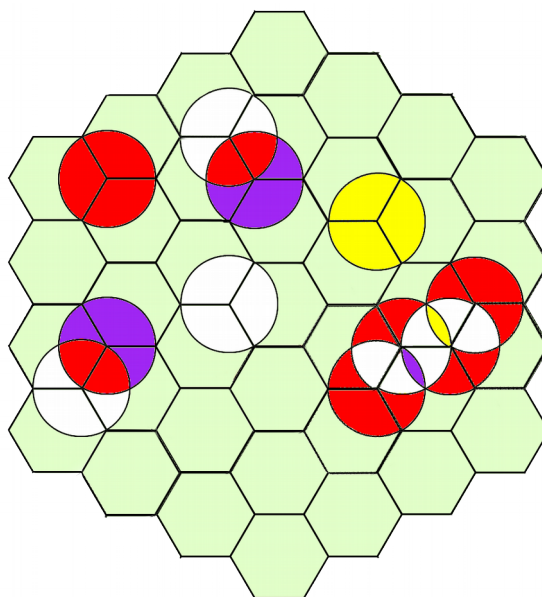
Wenn ein Spieler eine Kachel vorzeigt, die nirgendwo passt, dann haben die Spieler das Spiel sofort verloren.

Spielende

Das Spiel ist zu ende, wenn sich die Spieler darauf einigen oder wenn alle Kacheln gelegt wurden.

Gewinnen

Die Spieler gewinnen gemeinsam, wenn die Auslage insgesamt eine sechsstellige Form hat wie im Beispielbild unten mit 4 Kacheln pro Seite (37 Kacheln insgesamt). Außerdem muss der äußere Rand eine hellgrüne Farbe haben.



Anmerkung: die obigen Muster müssen nicht nachgebildet werden. Die Spieler können ihre eigenen Muster bilden.

Fortgeschrittenes Spiel

Im Spiel für Fortgeschrittene wird eine Punktezahl berechnet. Die Spieler versuchen, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Die Punktezahl kann auf einem Stück Papier aufgeschrieben werden, um sich mit anderen Spielern oder vergangenen Sitzungen zu vergleichen.

Eine Punktezahl von 200 oder mehr gilt als gut (300+ ist sehr gut). Die höchstmögliche Zahl ist 460.

Unpassende Kacheln

Anstatt das Spiel zu verlieren, verlieren die Spieler für jede vorgezeigte, unpassende Kachel 10 Punkte. Lege diese Kacheln zur Seite.

Punkteberechnung

Die Punktezahl wird wie folgt aus der Auslage berechnet:

Anzahl Spieler mal 10.

Plus eines der folgenden für die äußere Form der Auslage:

0 Punkte, wenn die Auslage einen oder mehrere Löcher hat

50 Punkte wenn diese 6 Seiten gleicher Länge hat

30 Punkte wenn diese 3 oder 4 Seiten gleicher Länge hat

20 Punkte ansonsten wenn symmetrisch

10 Punkte an sonst

die obige Zahl wird verdreifacht, wenn der gesamte äußere Rand hellgrün ist.

Plus jedes der folgenden, die zutreffen:

+60 Punkte für jedes geschlossene*, symmetrische** Muster über 7 oder mehr Kacheln

+20 Punkte für jedes geschlossene*, symmetrische** Muster über 4 bis 6 Kacheln

+10 Punkte für jedes geschlossene*, symmetrische** Muster über 3 Kacheln

-2 Punkte für jede ungenutzte Kachel (außer die Kacheln, die am Anfang des Spiels herausgenommen wurden)

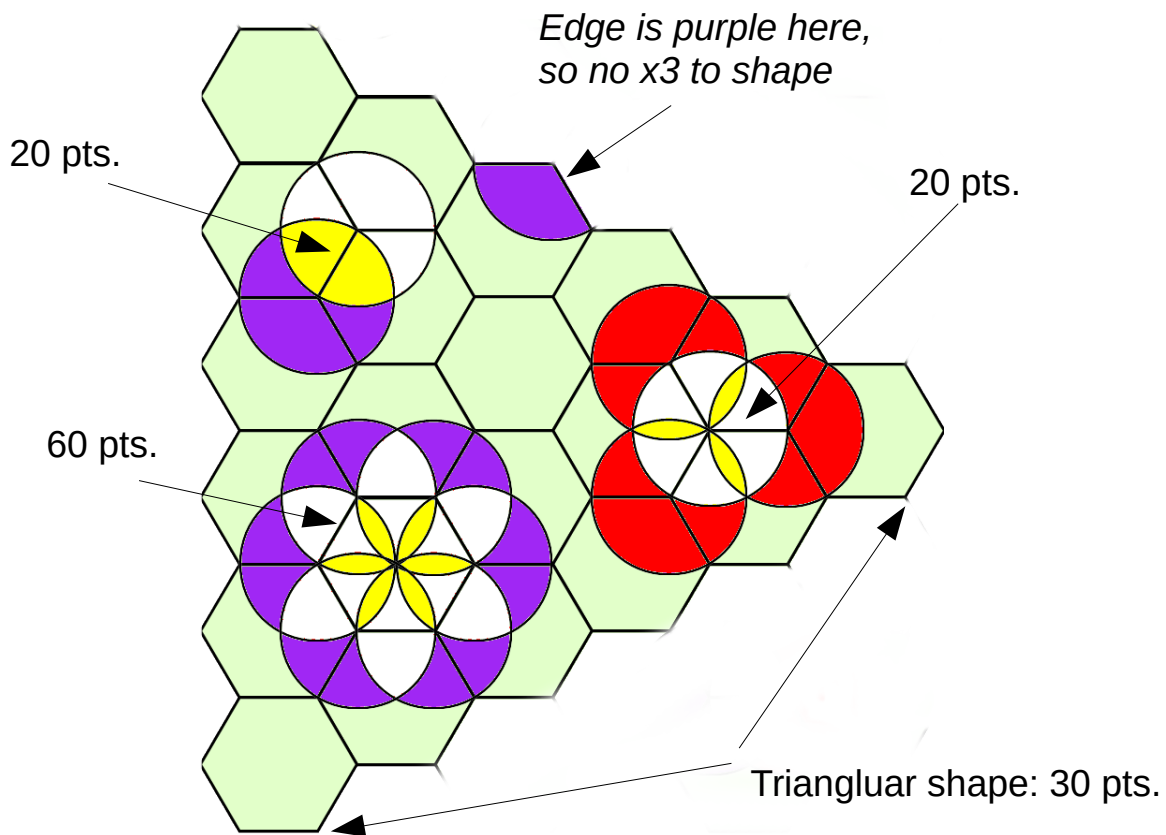
*geschlossen bedeutet, dass jeder nicht-hellgrüner Kachelrand an eine andere Kachel angrenzt

** symmetrisch bedeutet, dass es sich irgendwo in einer gedachten, geraden Linie exakt spiegelt

Beispiele

Beispiel 1:

Paul, Peter und Maria haben 21 Kacheln ausgelegt (siehe Bild):



3 Spieler: 30 Punkte

Auslage ist hat 3 Seiten gleicher Länge: 30 Punkte

Der äußere ist nicht hellgrün, daher wird dieser Wert nicht verdreifacht.

ein 7-Kachel Muster: 60 Punkte.

ein 4-Kachel Muster: 20 Punkte

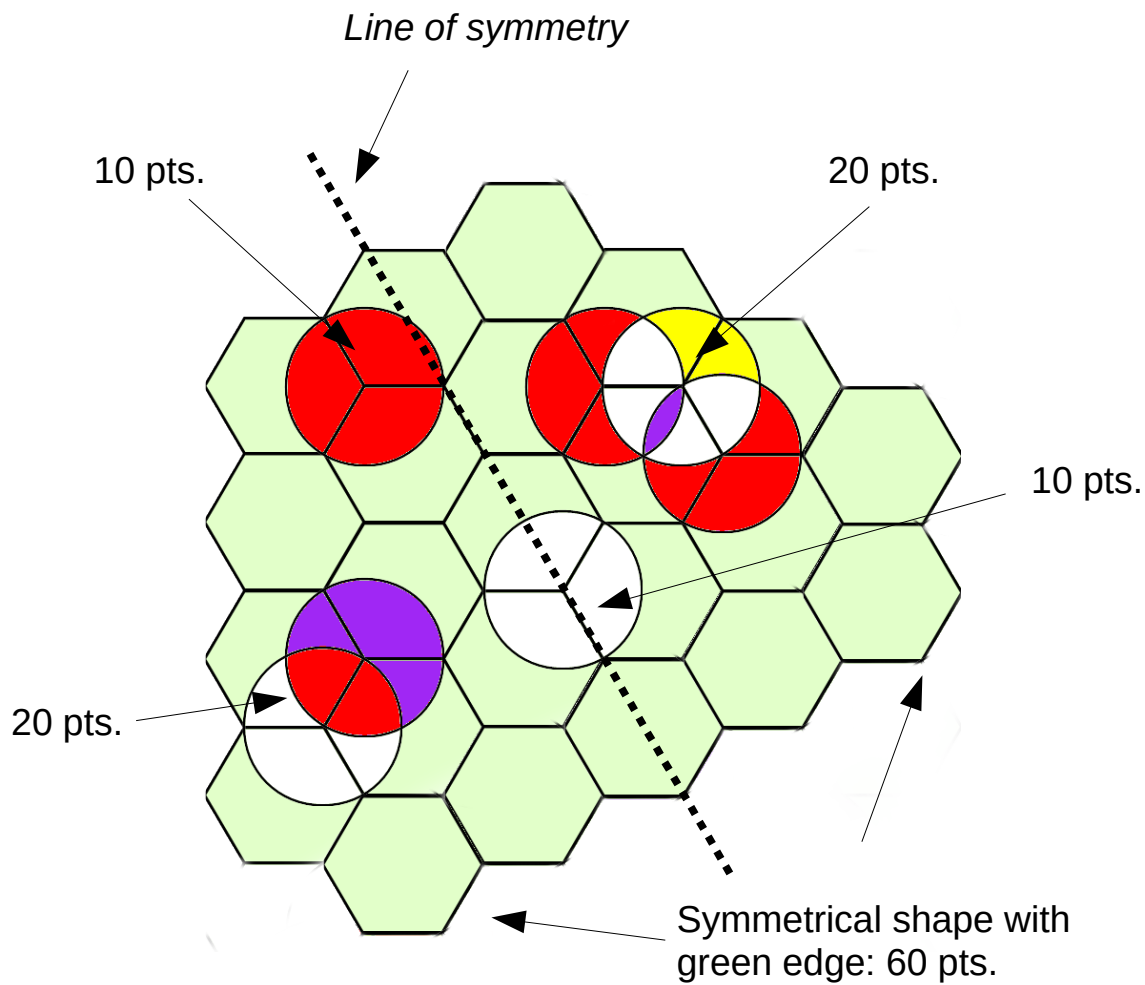
ein 6-Kachel Muster: 20 Punkte

39 ungenutzte Kacheln: -78 Punkte

SUMME: 82 Punkte

Beispiel 2:

Martin, Michael, Sam und Sarah haben 22 Kacheln ausgelegt (siehe Bild unten):



4 Spieler: 40 Punkte

Auslage ist symmetrisch (keine besondere Form) mit hellgrünem Rand: 60 Punkte (20x3)

ein 5-Kachel Muster: 20 Punkte.

ein 4-Kachel Muster: 20 Punkte

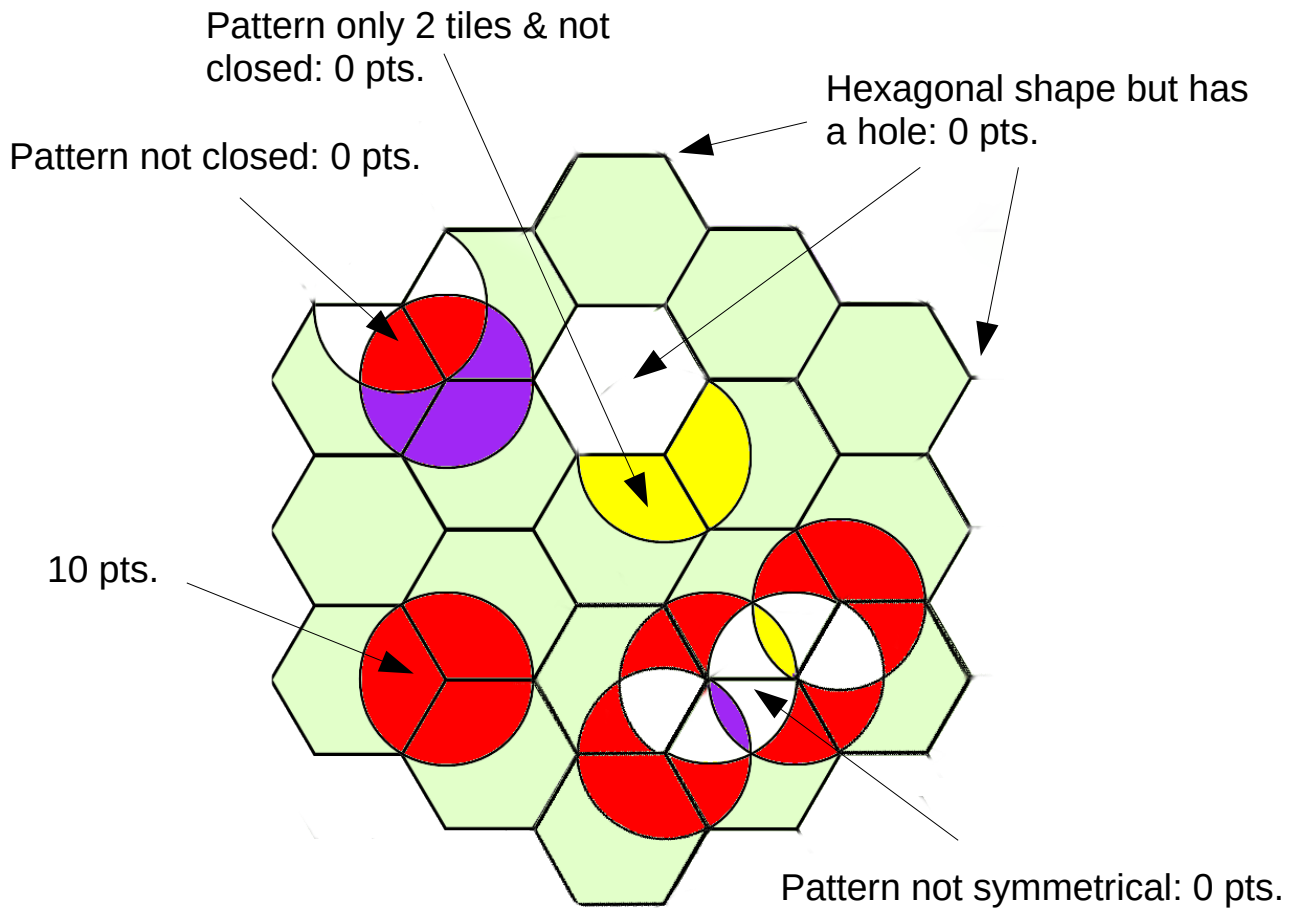
zwei 3-Kachel Muster: 20 Punkte (10+10)

38 ungenutzte Kacheln: -76 Punkte

SUMME: 84 Punkte

Beispiel 3:

Heinrich und Henriette haben 18 Kacheln ausgelegt (siehe Bild unten):



2 Spieler: 20 Punkte

Auslage hat ein Loch: 0 Punkte

ein 3-Kachel Muster: 10 Punkte

Leider gibt es keine Punkte für die anderen Muster.

42 ungenutzte Kacheln: -84 Punkte

SUMME: -54 Punkte

Hintergrund

Die Muster basieren auf "Blume des Lebens"-Geometrien.

Mehr Informationen online unter:

https://de.wikipedia.org/wiki/Blume_des_Lebens