

JOHAN BENVENUTO

和諧之森

遊戲規則

設計師的話:感謝Libellud團隊的優秀付出,特別是Anouk, Valentin和Matthis,看見了這個遊戲的潛力。
獻給Maëva,讓我再次恭賀你的精美插畫!少了妳,這個遊戲就會全然不同。
也要感謝CAL成員們(一個來自里昂的設計師協會)在測試期間的建議。不要改任何東西!

2024製作人員:遊戲設計:Johan Benvenuto • 美術:Maëva Da Silva • 項目經理:Anouk Girard-Dagnas • 遊戲開發:Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy • 美術總監:Maëva Da Silva • 工效排版:Thomas Dutertre • 平面設計:Simon Hay • 生產經理:Stéphane Robert • 團隊感謝Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément和所有幫助開發這個遊戲的其他人。

遊戲目標

在《和諧之森》中，放置顏色指示物來建造景觀並為你的動物們打造棲息地。為了獲得最多分數並獲得遊戲勝利，你需要聰明地將棲息地容納在你的景觀中，盡可能地讓最多的動物們在這裡定居。

內容物

- A** 1個抽袋
- B** 1張中央圖板
- C** 4張個人圖板
- D** 4張提示卡牌
- E** 120個指示物
- F** 75個動物方塊
- G** 4個自然精靈方塊
- H** 32張動物卡牌
- I** 10張自然精靈卡牌
- J** 1本計分冊
- 1本規則書

-  23個藍色指示物
-  23個灰色指示物
-  21個棕色指示物
-  19個綠色指示物
-  19個黃色指示物
-  15個紅色指示物

遊戲設置

1
將中央圖板以2-4位玩家面朝上放置。

2
將所有指示物放進抽袋中，接著將抽袋放置在中央圖板旁。

3
隨機從抽袋中抽取3個指示物，填滿中央圖板上的空格，直到5個空格都有指示物。

4
將動物卡牌洗混並將5張卡牌面朝上放置在中央圖板旁。將剩餘的卡牌放置在一旁作為抽牌堆，並將動物方塊放置在所有玩家都能拿到的位置。

注意：我們建議你在使用自然精靈卡牌之前，先遊玩多場遊戲。將這些對應的卡牌和方塊保留在遊戲盒中(見第10頁，自然精靈卡牌)

5
每位玩家拿取一張個人圖板，玩家們共同決定要使用哪一面遊玩。所有玩家必須以相同一面朝上遊玩。每位玩家也拿取一張提示卡牌，以個人圖板對應的那面朝上。

注意：我們建議你在前幾場遊戲時使用個人圖板的A面。

6
最近看過壯麗景觀的玩家成為起始玩家。將中央圖板的箭頭指向他。

遊戲流程

由起始玩家開始，順時針方向進行回合，每位玩家以所選擇的順序執行以下行動：

強制：

拿取和放置指示物

在你的回合結束時，從抽袋中抽取3個指示物並重新補滿中央圖板。
如果需要，重新補滿動物卡牌列，維持5張面朝上的卡牌。

可選：

拿取1張動物卡牌

放置1個動物方塊

拿取和放置指示物

在這個行動中，你將會放置各式各樣的地形來塑造你的景觀。

你必須在你的回合期間正好執行一次這個行動。

從其中一個中央圖板上的空格拿取3個指示物。

你必須按照你認為合適的方式將這3個指示物放置在你的個人圖板上，並遵循以下規則。在放置一個指示物後，你可以在放置下個指示物前執行可選行動。

範例：

寶琳拿取1個灰色指示物、1個棕色指示物和1個黃色指示物。她接著將這些放在她的個人圖板上。

如何放置指示物

- 指示物永遠可以被放置在一個空格中。
- 指示物可以被放置在之前放置的1個或2個指示物上來形成樹木、建築或山脈(如右側圖例所示)。不能以其他方式堆疊。
- 指示物不能被放置在之前放置的指示物下。
- 指示物不能被放置在已有一個動物方塊的格子(見第6頁，動物方塊)。



拿取1張動物卡牌

動物卡牌代表著各種動物。每張動物卡牌標示著棲息地圖案，你必須依照其圖案塑造你的景觀才能放置你的動物。

範例：

此動作是**可選的**。在你的回合期間你可以隨時執行此行動，但每回合僅限一次。

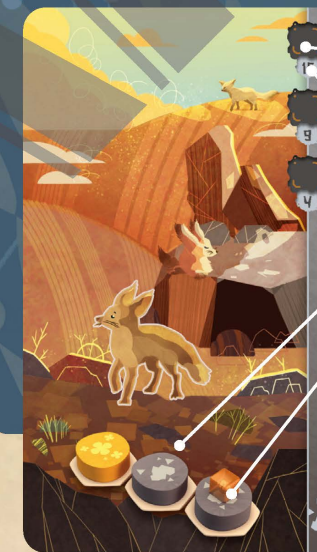
1 從桌面中央的5張面朝上卡牌選擇1張動物卡牌。將該卡牌放置在你的個人圖板上方。在你的個人圖板上方，你最多可以同時擁有4張動物卡牌。

2 從供應堆中拿取動物方塊，數量等同於你的動物卡牌上的空格數，並在每個空格上放置1個方塊。

這些動物們現在可以被放置在你的景觀上(見第6頁，動物方塊)。



動物卡牌說明



直到你能將其放置在你的個人圖板上以前，將動物方塊放置在這裡。

分數

必須依照這個圖案在你的個人圖板上以你的指示物塑造來打造棲息地。

在棲息地中，動物方塊必須被放置的格子。

提示動物方塊必須被放置在這種顏色的指示物上。



注意：我們建議你在前幾場遊戲時避免在你的個人圖板上方有著多張將動物方塊放置在相同顏色的指示物上的動物卡牌。卡牌側邊的顏色條是放置顏色的提示，所以試著選擇不同顏色條的動物卡牌。

放置1個動物方塊

一旦你重現了牠們要求的棲息地，動物們就可以在你的景觀中定居。

此動作是**可選的**。在你的回合期間你可以隨時執行此行動，**次數不限**。

放置要求：

- 棲息地圖案必須在你的個人圖板上被恰好打造，如卡牌上所示。然而，它可以面向任何方向(見第7頁，**方向**)。
- 山脈和樹木的高度必須恰好符合卡牌上所示。
- 在棲息地中，要放置動物方塊的指示物必須未被佔據。
- 建築可以是任何種類(例如：下方的指示物可以是紅色、棕色或灰色)。

如果這些要求都被滿足，從這張動物卡牌拿取最下面的動物方塊並將其放置在你的個人圖板上該棲息地中對應的指示物上。

一旦一張動物卡牌上的最後一個動物方塊被放置，將該卡牌放置在你的個人圖板旁。它被視為完成且不再計入你的4張卡牌上限。

在遊戲結束時，每張動物卡牌讓你獲得分數(見第8頁和第9頁，**統計分數**)。

範例：



寶琳拿取3個指示物(2個灰色和1個紅色)。她放置1個灰色指示物**1**，這讓她能放置一隻耳廓狐**2**。



注意：一個指示物可以被使用作為多個棲息地的一部分。



寶琳放置第二個灰色指示物**3**，這讓她能放置額外2隻耳廓狐**4**和**5**。耳廓狐卡牌現在被完成了。她將其放在她的個人圖板旁**6**。



注意：一個動物方塊的位置不會改變，即使在你的個人圖板上原本塑造棲息地的圖案已不復存在。這可能會發生，舉例來說，如果一個紅色指示物被放置在這個灰色指示物上。



寶琳將本回合她拿取的最後一個指示物放置**7**，這讓她能放置一隻駒鷓**8**。指示物的位置和駒鷓要放置的位置並不需要移除耳廓狐**9**，因為在加入額外的指示物之前就已放置了。



方向

組合



遊戲結束

遊戲有兩種結束方式：

當你需要重新補滿中央圖板時，**抽袋耗盡**。

在你的回合結束時，你的個人圖板上只有**2個或更少的未佔據的格子**。

如果需要，結束當前所有玩家的回合，這樣一來所有玩家都遊玩相同的回合數。在遊戲結束時，統計你所打造的景觀和你放置的動物所帶來的分數(見第8頁和第9頁，**統計分數**)。

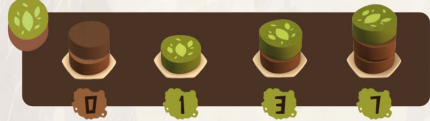
有著最高分數的玩家獲得遊戲勝利！

如果平時，放置最多動物方塊的玩家獲得遊戲勝利。

如果還是平手，平手的玩家們共享遊戲勝利。

統計分數

樹木



樹木由1個綠色指示物所組成，在0、1或2個棕色指示物上放置來創造高度1、2或3的樹木。

每個樹木的高度決定了你獲得的分數。

山脈



山脈由一疊1、2或3個灰色指示物所組成。

每個山脈的高度決定了你獲得的分數。然而，如果山脈沒有相鄰於其他山脈，這個山脈價值0分。

原野



原野由至少2個連續的黃色指示物所組成。

每個由至少2個連續的黃色指示物所組成的原野讓你獲得5分。要最大化你的分數，你應該創造分散於彼此的小塊原野。舉例來說，如果你的原野由4個連續的黃色指示物所組成，它只會被算作一個原野並只價值5分。

建築



建築由放置在1個棕色、灰色或紅色指示物上的1個紅色指示物所組成。

每個建築讓你獲得5分，但僅限周圍有著至少3個不同顏色的指示物的建築(6個顏色，包含紅色)。每個相鄰的格子只計算最上方的指示物。

如果沒達到標準，這個建築價值0分。

範例：



水域-A面：河流



河流是一條連續的藍色指示物。

河流的長度決定了你獲得的分數。以最短路徑，從河流的一端到另一端，計算指示物的數量(包含端點)。

你只會以你最長的河流計分。如果河流的路徑包含超過6個連續的指示物，從第7個指示物開始，每個指示物價值4分。

水域-B面：島嶼



如果使用個人圖板的B面，藍色指示物以不同的方式計分。被藍色指示物分開的每個格子或一組格子形成島嶼。

每個島嶼讓你獲得5分。



注意：你永遠至少有1個島嶼，即使你沒有使用藍色指示物來創造任何區隔。

範例：

不在最短路徑的部分上。



範例：

約翰創造了4個島嶼。因此，他獲得20分。



動物卡牌

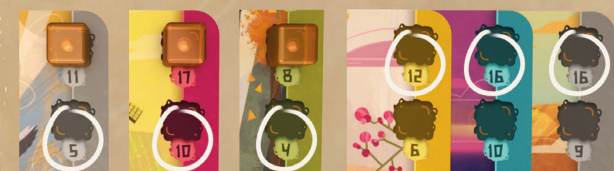


每張動物卡牌，不論是否完成，查看卡牌最上面沒有動物方塊的格子標示的分數，你獲得該分數。

一張仍有所有方塊的卡牌價值0分。沒有從動物卡牌移除所有的方塊並不會有懲罰，只是卡牌價值更少的分數。



景觀總計=53



動物總計=63

在遊戲結束時，寶琳從她打造的景觀獲得53分和從她放置的動物獲得63分，總計116分。

寶琳	約翰
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=



自然精靈卡牌



在你遊玩了多場遊戲以後，你可以使用自然精靈卡牌來獲得更豐富的遊戲體驗！

遊戲設置

將自然精靈卡牌洗混，並面朝下發給每位玩家2張卡牌。在你的第一個回合時，你查看這2張卡牌，接著選擇1張卡牌並將其面朝上放置在你的個人圖板上方，將另一張卡牌放回遊戲盒中。接著將一個自然精靈方塊放置在所選擇的卡牌上。自然精靈方塊遵循和動物方塊相同的放置規則。

遊戲流程

直到你將其自然精靈方塊放置在你的個人圖板上以前，你的自然精靈卡牌計入你的4張卡牌上限。

遊戲結束

自然精靈卡牌和動物卡牌相同：如果你將自然精靈方塊放置在你的個人圖板上，你就會獲得分數，且如果沒有放置的話，你不會有懲罰。然而，直到遊戲結束之前，不會統計自然精靈卡牌的分數，其分數會根據你所打造的景觀而定。

參考卡牌上標示的規則來決定其價值的分數。有些自然精靈卡牌將會因景觀組合而獎勵你，包含你可能不曾嘗試的景觀組合！



注意：從自然精靈卡牌獲得的分數就如同動物卡牌一樣，也會和其他方式而來的分數一起統計。

有些自然精靈卡牌的分數依據：



在你的個人圖板上的景觀數量

舉例來說，你有這張自然精靈卡牌，在你的個人圖板上每個高度2和高度3的山脈讓你獲得4分(包含單獨的山脈)。這是山脈的額外計分。



在你的個人圖板上相連的景觀組合。單獨的景觀被視為大小為1的組合。

舉例來說，你有這張自然精靈卡牌，在你的個人圖板上每個包含1個或2個黃色指示物的組合讓你獲得2分和每個包含3個或更多黃色指示物的組合讓你獲得10分。這是原野的額外計分。



範例：



寶琳有這張自然精靈卡牌且成功在她的個人圖板上放置這個方塊。在遊戲結束時，這張卡牌讓她因每個包含1個或2個黃色指示物的組合獲得2分和每個包含3個或更多黃色指示物的組合獲得10分，她獲得2+2+10=14額外分數。

單人模式

你可以單人遊玩來探索遊戲、練習或只是想打破你的最高分數！單人遊玩時，遵循以下必要的改動：

遊戲設置

將中央圖板以單人玩家面朝上放置，該面只有3個空格。只將3張動物卡牌面朝上放置在中央圖板旁。

遊戲流程

在每個回合結束時：

- 將剩餘的6個指示物放回遊戲盒中(它們被棄掉且不會放回抽袋中)，接著3個空格都重新補滿3個指示物。
- 如果這個回合你沒有拿取一張動物卡牌，你可以從桌面中央棄掉1張動物卡牌，並補上抽牌堆頂的卡牌。

所有其他規則保持不變。

當遊玩單人模式時，你的目標是盡可能地獲得 \odot ，這代表著遊戲期間你的成功等級。 \odot 的數量主要取決於你的分數，但也會受到你使用個人圖板的哪一面和你在遊戲開始時你選擇的自然精靈卡牌的影響。試著打破你在各種設置下的最高分數。

計分

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

哪一面



自然精靈



範例：

寶琳獲得130分(5 \odot)，使用個人圖板的A面(+1 \odot)和獅子精靈(+1 \odot)。因此，她獲得7 \odot 。玩得不錯！

玩家幫助

遊戲流程

強制:

拿取和放置指示物

遊戲回合結束時:

- 重新補滿中央圖板。
- 如果需要,重新補滿動物卡牌列,維持5張面朝上的卡牌。

可選:

拿取1張動物卡牌

以任意順序執行行動。
可選行動可以在放置2個指示物之間執行。

放置1個動物方塊

拿取和放置指示物

強
制

每回合一次。

- 可以被放置在一個空格上。
- 不能被放置在之前放置的指示物下。
- 不能被放置在一個動物方塊上或下。
- 只有在遵循堆疊規則時可以被堆疊,如右側圖例所示。



拿取1張動物卡牌

可
選

每回合一次。

- 立即拿取足夠的方塊來填滿卡牌右側的每個空格。
- 任何時候,在你的個人圖板上方,可以最多有4張卡牌。
- 建議:在你的個人圖板上方,避免同時有多張相同顏色的卡牌。

放置1個動物方塊

無限制。

- 棲息地圖案可以面向任何方向。
- 必須遵循圖案所示的樹木和山脈高度要求。
- 每個格子只能有1個方塊。
- 一個指示物可以作為多個(相同或不同的)棲息地的一部分。
- 每個方塊的位置不會改變,即使在你的個人圖板上被其用來放置的棲息地已不復存在。

遊戲結束

- 重新補滿中央圖板時,抽袋中沒有剩餘的指示物。
- 至少一位玩家的個人圖板上只有2個或更少的空格。
繼續遊玩直到所有玩家都遊玩相同的回合數。