



HAR
MONY

راهنمای
بازی



اجزاء بازی:

۶ صفحه‌ی بازی و ۶ مجموعه‌ی ۲۷ تایی از کاشی‌های شش‌ضلعی در ۶ رنگ مختلف

آماده‌سازی:

پیش از شروع نخستین بازی، کاشی‌های شش‌ضلعی را با دقت، از صفحه‌های نگه‌دارنده خارج کنید.

هر بازیکن، ۱ صفحه‌ی بازی و مجموعه‌ی کاشی‌های هم‌رنگ با آن را دریافت می‌کند.

یکی از بازیکنان را به‌عنوان «حاکم» انتخاب کنید؛ «حاکم»، همه‌ی کاشی‌های خود را «به‌بُست» برگرداند و ترتیب‌شان را حسابی به‌هم می‌ریزد. سپس بقیه‌ی بازیکنان، کاشی‌های خود را بر اساس عددهای بالای‌شان (۱، ۵ یا ۹)، دسته‌بندی کرده و در ۳ گروه جداگانه و مشخص، «به‌رو» پیش‌روی خود می‌چینند؛ با این کار، هر گاه «حاکم»، یکی از کاشی‌ها را فرابخواند، بازیکنان به‌راحتی می‌توانند آن کاشی را پیدا کرده و تقدیم کنند! توجه داشته باشید که کاشی‌ها با علائم «خورشید» یا «ماه» نشانه‌گذاری شده‌اند؛ این علائم، در بازی استاندارد «هارمونی» تأثیری ندارند و می‌توانند عناصری تزئینی در نظر گرفته شوند (!) ولی در پایان همین راهنما، چند شیوه‌ی دیگر برای بازی، شرح داده شده که «خورشیدها» و «ماه‌ها» در آن‌ها نقش اساسی دارند!

چگونگی بازی:

«حاکم»، یکی از کاشی‌های خود را -به‌شکل تصادفی- برداشته، «رو» می‌کند و ۳ عدد روی آن را با صدای بلند می‌خواند. سایر بازیکنان، از بین کاشی‌های خودشان، کاشی‌مُشابه با کاشی «حاکم» را پیدا می‌کنند. در نهایت، «همه‌ی بازیکنان»، کاشی‌های برگزیده‌ی خود را در صفحه‌ی بازی خودشان می‌گذارند.

سپس «حاکم»، کاشی دیگری برمی‌دارد و بازی، به همین منوال، ادامه پیدا می‌کند تا این که صفحه‌های بازیکنان، کاملاً با کاشی‌ها پُر شوند.

قوانین چیدمان و جای‌گذاری کاشی‌ها:

کاشی‌ها باید طوری در صفحه‌ها جای‌گذاری شوند که اعداد روی آن‌ها «صاف» و «عمودی» دیده شوند (همان‌طور که همیشه می‌نویسیم‌شان)، نه مُتماایل به چپ و راست و نه «سَر و تَه»!!

کاشی‌ها می‌توانند در هر یک از خانه‌های «خالی» صفحه‌ی شما قرار بگیرند. در هر خانه، فقط می‌توان ۱ کاشی قرار داد. کاشی‌ها، پس از آن که در صفحه گذاشته شدند، دیگر به‌هیچ‌وجه نمی‌توانند جابه‌جا شوند! هر چه جلوتر بروید، می‌بینید که نمی‌توانید همه‌ی «نوارهای» رنگی روی کاشی‌هایی را که جای‌گذاری می‌کنید با همه‌ی «نوارهای» رنگی روی کاشی‌هایی که از قبل جای‌گذاری کرده‌اید، هماهنگ کنید! البته همه‌ی بازیکنان باید حتماً هر کاشی‌ای را که «حاکم» فرا می‌خواند، در صفحه‌ی خود قرار دهند!

پایان بازی:

پس از این که آخرین کاشی‌ها (کاشی‌های نوزدهم) در صفحه‌های بازیکنان جای گرفتند و صفحه‌ها کاملاً پُر شدند، بازی به پایان رسیده و «امتیازشماری» آغاز می‌شود.

ردیف‌های امتیاز آور:

بازیکنان می‌توانند به‌ازای هر یک از ردیف‌های صفحه‌شان (ردیف‌های عمودی، ردیف‌های اُریب از بالا-راست به پایین-چپ و ردیف‌های اُریب از بالا-چپ به پایین-راست) امتیاز بگیرند. البته امتیاز، فقط به ردیف‌هایی تعلق می‌گیرد که از نوارهای تماماً هم‌رنگ تشکیل شده باشند. یک ردیف کامل، ردیفی است که از یک لبه‌ی صفحه شروع شده و بدون تغییر رنگ، به لبه‌ی دیگر صفحه -در طرف مقابل- رسیده باشد.

چنین ردیف‌هایی را «ردیف‌های امتیاز آور» می‌نامیم. اگر حتی ۱ نوار از یک ردیف، با بقیه‌ی نوارهای آن ردیف، هم‌رنگ نباشد، آن ردیف را باید گذاشت در کوزه و آبش را خورد!

امتیاز شماری:

مجموع امتیازات خود را به این روش محاسبه کنید:

در مورد هر ردیف امتیاز آور صفحه‌تان، تعداد کاشی‌های آن ردیف را در ارزش نوار رنگی آن ضرب کنید. لطفاً به نمونه‌های ارائه شده در ادامه‌ی راهنما مراجعه کنید.

برنده:

بازیکنی که بیش‌ترین مجموع امتیازات را داشته باشد، برنده‌ی دور بازی خواهد بود. بازی، هم می‌تواند در یک دور برگزار شود، هم در چند دور؛ اگر در چند دور برگزار شود، در هر دور، یک بازیکن، نقش «حاکم» را ایفا کرده و برنده، کسی است که در کل، بیش‌ترین مجموع امتیازات را داشته باشد.

مجموع امتیازات بازیکن: ۱۷۸ امتیاز

این تصویر، نحوه‌ی امتیاز شماری را در یک بازی نشان می‌دهد:

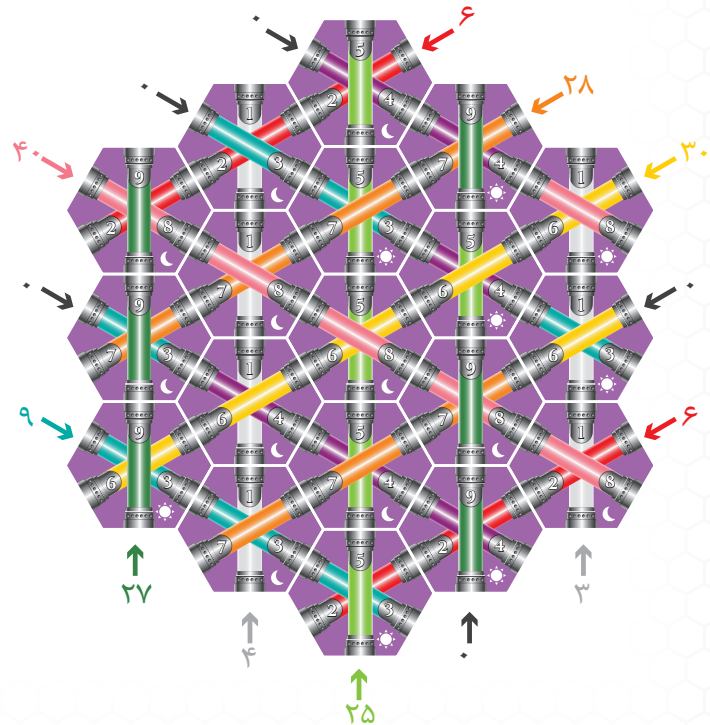
بیش‌ترین امتیاز ممکن در یک بازی استاندارد «هارمونی»، ۳۰۷ امتیاز است و با ۱۶ چیدمان مختلف می‌توان به این امتیاز رسید.

بازی تک‌نفره:

«هارمونی» در حالت تک‌نفره هم جذاب است. با خودتان رقابت کنید و رکورد خودتان را بشکنید!

شیوه‌های دیگر بازی:

قوانینی که پیش‌تر ذکر شدند، مختص بازی استاندارد «هارمونی» هستند. این بازی را می‌توان به شیوه‌های دیگری نیز انجام داد. برخی از این شیوه‌ها، شامل تغییراتی در نحوه‌ی جای‌گذاری کاشی‌ها هستند و برخی دیگر، روش‌هایی جدید برای محاسبه‌ی امتیازات ردیف‌ها ارائه می‌کنند. به‌عنوان یک قانون کلی، می‌توانید هر یک از شیوه‌های نوع اول را با هر یک از شیوه‌های نوع دوم، ترکیب کنید. هر طور که میل‌تان است!



شیوه‌های مبتنی بر جای گذاری کاشی‌ها:

چیدمان به هم پیوسته:

در این شیوه، نخستین کاشی خود را می‌توانید در هر یک از خانه‌های صفحه بگذارید... ولی کاشی بعدی، باید حتماً طوری جای گذاری شود که از طریق یکی از اضلاع، به کاشی قبلی متصل باشد (حتی اگر این کار، باعث شود که یکی یا چندتا از ردیف‌های رنگی شما قطع شده و امتیازات تان از دست بروند)! همه‌ی کاشی‌های بعدی نیز باید طوری جای گذاری شوند که دست کم به یکی از کاشی‌های قبلی متصل باشند. این شیوه، نسبت به شیوه‌ی استاندارد، شیوه‌ی دشوارتری است زیرا در آن، قدرت مانور بازیکنان کاهش می‌یابد!

چیدمان به هم پیوسته‌ی «خورشید / ماه»:

در این شیوه نیز نخستین کاشی خود را می‌توانید در هر یک از خانه‌های صفحه بگذارید. جای گذاری کاشی دوم و کاشی‌های بعدی، وابسته به علامت «خورشید / ماه» روی کاشی‌هاست. اگر علامت کاشی دوم با علامت نخستین کاشی، «یکی» بود، باید کاشی دوم را طوری جای گذاری کنید که به نخستین کاشی، متصل باشد. اگر علامت‌ها «یکی» نبودند، کاشی دوم را می‌توانید در هر یک از خانه‌های صفحه بگذارید. در دفعات بعدی نیز به همین شکل، اگر علامت کاشی جدید، با علامت کاشی قبلی، «یکی» بود، کاشی جدید باید طوری جای گذاری شود که دست کم به یکی از کاشی‌هایی که از قبل در صفحه هستند، متصل شود و اگر علامت، «یکی» نبودند، کاشی جدید می‌تواند در هر یک از خانه‌های خالی صفحه قرار بگیرد.

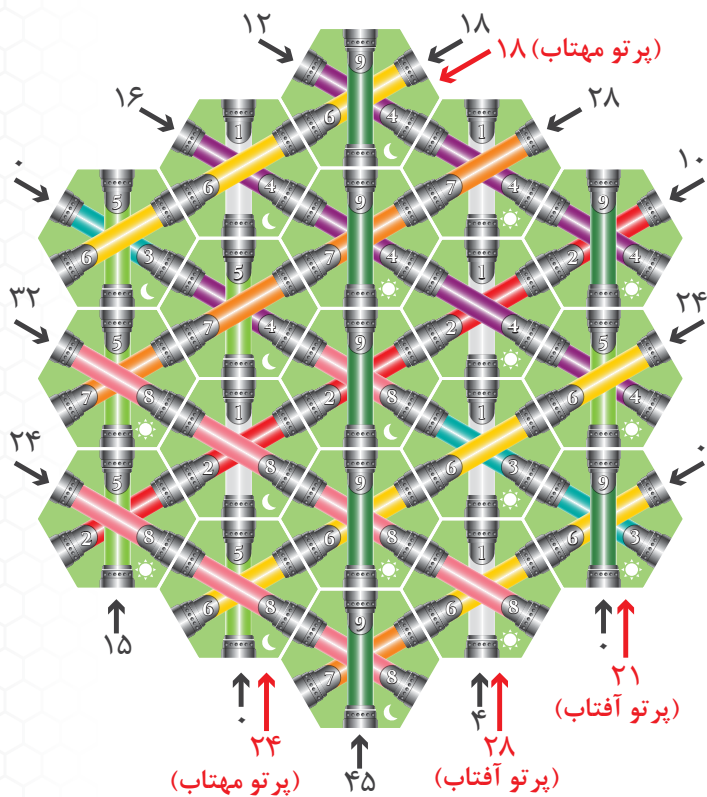
شیوه‌های مبتنی بر امتیاز شماری

«آفتاب / مهتاب»:

یک «پرتو آفتاب» (یا یک «پرتو مهتاب»)، وقتی شکل می‌گیرد که شما، ردیفی کامل از کاشی‌های خورشید (یا کاشی‌های ماه)، در صفحه‌ی خود تشکیل دهید (در هر یک از راستاهای عمودی یا اریب).

پرتوهای آفتاب و مهتاب می‌توانند هم در ردیف‌های امتیاز آور و هم در ردیف‌های غیر امتیاز آور شکل بگیرند؛ رنگ نوارها، در این فقره، اهمیتی ندارد!!

اگر پرتوهای آفتاب و مهتاب، در ردیف‌های امتیاز آور شکل بگیرند، شما، علاوه بر امتیاز معمول خود، امتیاز مربوط به پرتوهارانیز دریافت می‌کنید. برای هر پرتو آفتاب که تشکیل دهید، به ازای هر یک از کاشی‌های آن، ۷ امتیاز می‌گیرید. برای هر پرتو مهتاب که تشکیل دهید، به ازای هر یک از کاشی‌های آن، ۶ امتیاز می‌گیرید. این امتیازات، به امتیازات معمول شما، اضافه می‌شوند. تصویر زیر، نحوه‌ی امتیاز شماری را در این شیوه از بازی نشان می‌دهد:



مجموع امتیازات:

۲۲۸ (امتیازات معمول ردیف‌ها) + ۲۴ (پرتو ماه)

+ ۲۸ (پرتو خورشید) + ۲۱ (پرتو خورشید)

+ ۱۸ (پرتو ماه) = ۳۱۹

بهترین پرتو «آفتاب / مهتاب»:

این شیوه، برای بازی‌های ۲ تا ۶ نفره مناسب است. در این شیوه، پرتوهای آفتاب / مهتاب، فقط وقتی به حساب می‌آیند که در یک ردیف امتیاز آور شکل گرفته باشند. پرتوهای آفتاب / مهتاب شکل گرفته در ردیف‌های غیر امتیاز آور، هیچ ارزشی ندارند!

۶۰ امتیاز «ویژه»، نصیب بازیکنی خواهد شد که بهترین پرتو آفتاب را شکل داده باشد. بازیکنان، پرتوهای آفتاب‌شان را با یکدیگر مقایسه می‌کنند.

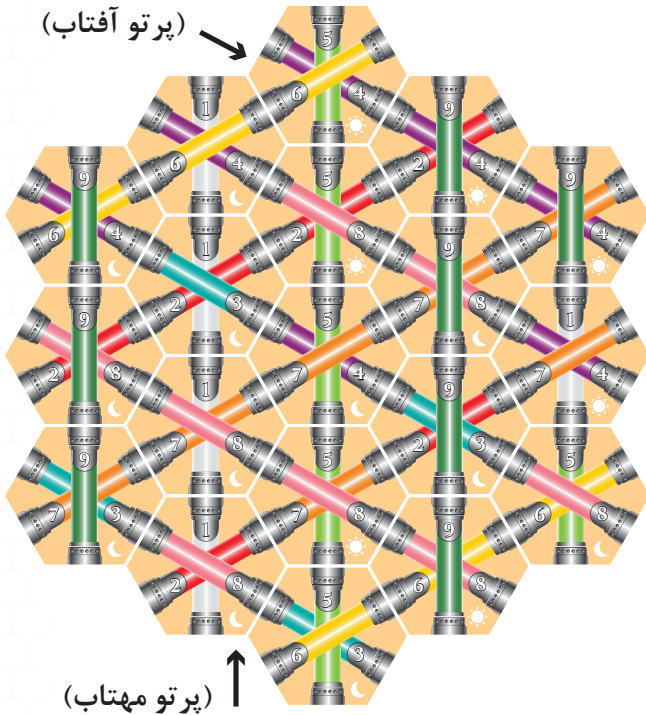
یک پرتو آفتاب در یک ردیف امتیاز آور بلندتر، همیشه بهتر از یک پرتو آفتاب در یک ردیف امتیاز آور کوتاه‌تر است! اگر دو یا چند بازیکن، بلندترین ردیف‌های امتیاز آور‌شان، با یکدیگر مساوی بودند، بازیکنی که ارزش ردیف‌اش بالاتر باشد، ۶۰ امتیاز را می‌گیرد.

اگر دو یا چند بازیکن، بلندترین و باارزش‌ترین ردیف‌های امتیاز آور‌شان، با یکدیگر مساوی بودند، باید ۶۰ امتیاز را با یکدیگر قسمت کنند؛ مثلاً اگر سه بازیکن، بلندترین و باارزش‌ترین ردیف‌های‌شان، مساوی بودند، هر کدام‌شان ۲۰ امتیاز می‌گیرند.

دقیقاً همین قوانین، در مورد بهترین پرتو مهتاب نیز ساری و جاری هستند! بازیکنی که بهترین پرتو مهتاب را شکل داده باشد، ۶۰ امتیاز «ویژه» می‌گیرد و در صورت تساوی، بازیکنان، امتیازات را تقسیم می‌کنند!

در مثال زیر، بهترین پرتو مهتاب بازیکن، شامل ۴ کاشی است و در ردیف امتیاز آور سفید شکل گرفته است. این ردیف ۴ تایی، از هر ردیف ۳ تایی رُقا، بهتر است حتی اگر آن‌ها در ردیف امتیاز آور باارزشی مثل ردیف سبز تیره شکل گرفته باشند! ولی یک ردیف ۴ تایی باارزش‌تر، مثلاً یک ردیف ۴ تایی صورتی، می‌توانست ۶۰ امتیاز را از چنگ ردیف قرمز در بیاورد!

اگر در پایان یک دور، هیچ بازیکنی، پرتو آفتاب یا مهتابی در یک ردیف امتیاز آور شکل نداده باشد، ۶۰ امتیاز نیز به هیچ کس تعلق نمی‌گیرد! برنده، بازیکنی است که پس از محاسبه‌ی همه‌ی امتیازات و امتیازات ویژه، بیش‌ترین مجموع امتیازات را داشته باشد!



با اسکن QR Code روبرو می‌توانید ویدئو آموزش بازی هارمونی را مشاهده‌نمایید



خالق بازی: پیتر برلی
مترجم: کیومرث قنبری آذر