HARMONIES PULSE

1 Lors de la mise en place, ajoutez et mélangez les 10 nouvelles cartes au paquet de cartes Animal.

2 En plus de choisir l'orientation du motif d'une carte Animal, vous pouvez lui appliquer une symétrie.
Note : cela n'apporte aucune nouveauté pour les cartes du jeu de base que vous continuez de jouer comme d'habitude. C'est en revanche important pour certaines nouvelles cartes aux motifs plus complexes (retrouvez les motifs concernés sur la carte Aide Symétrie).

HARMONIES PULSE

1 During setup, add and shuffle the 10 new cards into the Animal card deck.

2 In addition to choosing the orientation of an Animal card's pattern, you can apply symmetry to it.
Note: this does not change anything for the base game cards, which you continue to play as usual. However, it is important for some of the new cards, which have more complex patterns (as shown on the Symmetry Reminder card).

HARMONIES IM TAKT DER NATUR

1 Mischt während der Spielvorbereitungen die 10 neuen Tierkarten zusammen mit den Tierkarten aus dem Grundspiel zu einem Stapel.

2 Das Lebensraummuster darf jetzt nicht nur beliebig ausgerichtet, sondern es darf auch gespiegelt sein.
Hinweis: Für die Karten aus dem Grundspiel stellt diese Regel keine Veränderung dar, aber sie ist für ein paar der neuen Karten relevant. (Die komplexeren Muster findet ihr auf der Muster-Übersicht).

HARMONIES PULSE

1 Tijdens de voorbereiding schud je de 10 nieuwe kaarten in de stapel dierenkaarten.

2 Je mag bij de keuze voor de oriëntatie van het leefgebiedspatroon van een dierenkaart, nu ook spiegelsymmetrie toepassen.
Let op: dit is niet van toepassing op de kaarten van het basisspel, maar is wel belangrijk voor sommige nieuwe kaarten met complexe patronen (de betreffende patronen vind je op de overzichtskaart voor symmetrie).

HARMONIES PULSE

1 Nel corso della preparazione, aggiungete e mescolate le 10 nuove carte Animale all'interno del mazzo Animale.

2 In aggiunta alla scelta dell'orientamento del modello di una carta Animale, potete ora applicarvi la simmetria.
Nota: Questo non cambia nulla per quanto riguarda le carte del gioco base, ma è importante per alcune nuove carte con modelli più complessi (trovate i rispettivi modelli sulla carta Promemoria Simmetria).

OSTOJA RYTM NATURY

1 Podczas przygotowania do gry wtasuj 10 nowych kart do kart zwierząt z gry podstawowej.

2 Teraz możesz nie tylko obracać układ siedliska w dowolną stronę, ale i odbić go symetrycznie, czyli przekształcić go w jego lustrzane odbicie (jak pokazano na ilustracjach obok).
Uwaga! Nie zmienia to zasad dotyczących kart z gry podstawowej, ale ma znaczenie dla niektórych nowych kart zwierząt przedstawiających bardziej złożone układy siedlisk. Wzory objęte tą zasadą znajdziesz na karcie pomocy z tego dodatku.

HARMONIES TEMPO

1 Durante la preparación, añadid las 10 nuevas cartas de Animal de la expansión al mazo de cartas de Animal y barajadlas todas juntas.

2 Ahora, además de elegir la orientación del patrón de las cartas de Animal, podéis jugar con la simetría.
Nota: esto no afecta a las cartas del juego básico, pero es importante para algunas de las nuevas cartas, cuyos patrones son más complejos (podéis encontrar los patrones más relevantes en la carta de Ayuda de simetría).

HARMONIES PULSAR

1 Durante a preparação, adicione e embaralhe as 10 novas Cartas no baralho de Animais.

2 Além de escolher a orientação do padrão de uma Carta de Animal, você agora pode aplicar simetria a ela.
Nota: Isso não muda nada nas cartas do jogo base, mas é importante para algumas novas cartas com padrões mais complexos (veja os padrões relevantes na Carta de Auxílio de Simetria).

KRAJINA ZVÍŘAT TEP ŽIVOTA

1 Během přípravy přidejte a zamíchejte 10 extra karet zvířat do balíčku karet zvířat.

2 K libovolné orientaci vzoru karty zvířete můžete navíc použít jeho zrcadlový obraz.
Poznámka: Toto pravidlo neplatí pro karty ze základní hry, ale je šikovné pro některé nové karty se složitějšími vzory (vzory, kterých se to týká, najdete na pomocné kartě hráče).

KRAJINA ZVÍŘAT TEP ŽIVOTA

1 Počas prípravy pridajte 10 nových kariet do balíčka kariet zvierat a zamiešajte ho.

2 Okrem výberu orientácie vzoru na karte zvieraťa sa teraz môžete rozhodnúť pre zrkadlové umiestnenie.
Poznámka: Toto pravidlo nič neznamená a nemení pre karty zo základnej hry, ale má význam pre nové karty so zložitejšími vzormi (vzory, ktorých sa týka, si môžete pozrieť na pomocnej karte hráča).

ГАРМОНІЯ РИТМ

1 Під час підготування до гри затасуйте 10 нових карт у колоду карт тварин.

2 Тепер можна не тільки обрати, яким чином розвернути схему на карті тварини, але й застосувати до неї симетрію.
Примітка. Для карт базової гри правила не змінюються; симетрія потрібна лише для деяких нових карт зі складними схемами (див. пам'ятку із симетрії).

HARMONİ RİTİM

1 Kurulum sırasında 10 yeni kartı, Hayvan destesine ekleyin ve karıştırın.

2 Bir Hayvan kartında desenin yönünü seçmenin yanı sıra, artık simetri de uygulayabilirsiniz.
Not: Bu kural, ana oyundaki kartlar için bir değişiklik yaratmaz; ancak daha karmaşık desenlere sahip bazı yeni kartlar için önemlidir (ilgili desenleri Simetri Hatırlatma kartında bulabilirsiniz).

ハーモニーズ パルス

1 ゲームの準備中、新たな動物カード10枚を動物カードの山に加えてよく混ぜます。

2 プレイヤーは動物カードのパターンの向きを選ぶのに加えて、そのパターンを左右反転することもできるようになります。
注意：これは基本ゲームのカードにとっては何も変わりませんが、より複雑なパターンを持っている新たなカードの一部にとっては重要です（関連するパターンはリマインダーカード上に示されています）。

自然和弦：律动

1 在游戏设置期间，将10张新卡牌加入动物卡牌一同混洗。

2 除了选择动物卡牌特征的朝向外，现在你还可以将它镜像反转。
注意：这不会对基础游戏中的卡牌产生任何影响，但对部分带有更复杂特征的新卡牌十分重要(在镜像提示卡牌上查看相关特征)。

HARMÓNIA: RITMUS

1 Az előkészületek során keverjétek a 10 új állatkártyát a többihez.

2 Az állatkártyán látható mintát tetszőleges irányban tájolhatod, és tükrözheted is.
Megjegyzés: Ez a változás nem érinti az alapjáték kártyáit, de az új kártyák összetettebb mintái esetében fontos lehet (az érintett minták az emlékeztetőkártyán láthatók).

Libellud

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr