

HARMONIES


OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Harmonies* costruite Paesaggi collocando dischi colorati e create Habitat per i vostri Animali. Per ottenere il maggior numero di punti e vincere la partita, dovete introdurre con saggezza gli Habitat nei vostri Paesaggi e fare in modo che vi si stabilisca il maggior numero di Animali possibile.


CONTENUTO

- A** 1 sacchetto
- B** 1 plancia centrale
- C** 4 plance giocatore
- D** 4 carte Promemoria
- E** 120 dischi
- F** 66 cubi Animale
- G** 4 cubi Spirito della Natura
- H** 32 carte Animale
- I** 10 carte Spirito della Natura
- J** 1 blocchetto segnapunti
- 1 regolamento

 23 dischi blu

 23 dischi grigi

 21 dischi marroni

 19 dischi verdi

 19 dischi gialli

 15 dischi rossi

PREPARAZIONE

1

Collocate la plancia centrale con il lato per 2-4 giocatori a faccia in su.

2

Mettete tutti i dischi nel sacchetto, poi collocate il sacchetto accanto alla plancia centrale.

3

Riempite ognuna delle 5 caselle della plancia centrale con 3 dischi pescati casualmente dal sacchetto.

J



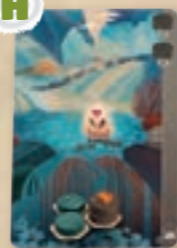
4

Mescolate le carte Animale e collocatene 5 a faccia in su accanto alla plancia centrale. Collocate le carte rimanenti a fianco, a faccia in giù, a formare un mazzo di pesca; collocate i cubi Animale a portata di mano di tutti i giocatori.



NOTA: Si consiglia di giocare diverse partite prima di utilizzare le carte Spirito della Natura. Conservate le carte e i cubi corrispondenti nella scatola (vedi *Carte Spirito della Natura* a pagina 10).

H



F



D



C



5

Ogni giocatore prende 1 plancia giocatore; insieme i giocatori decidono quale lato della plancia utilizzare. Tutti devono giocare con lo stesso lato a faccia in su. Ogni giocatore prende anche 1 carta Promemoria, che mostra il lato della plancia giocatore scelto.

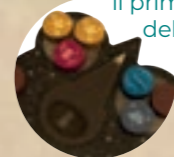


NOTA: Per le prime partite, si consiglia di utilizzare il lato A delle plance giocatore.



6

La persona che ha visto più di recente un paesaggio mozzafiato è il primo giocatore. Puntate la freccia della plancia centrale nella sua direzione.



TURNO DI GIOCO

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno effettuando le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

Obbligatorio:

Prendere e collocare dischi

Facoltativo:

Prendere 1 carta Animale

Collocare 1 cubo Animale

Alla fine del vostro turno, pescate 3 dischi dal sacchetto e rifornite la plancia centrale. Se necessario, rifornite la fila di carte Animale in modo che ci siano 5 carte a faccia in su.

Prendere e collocare dischi

Con questa azione collegherete i vari elementi che andranno a comporre il vostro Paesaggio.

Dovete effettuare questa azione **esattamente 1 volta** durante il vostro turno. Prendete 3 dischi da una qualsiasi casella della plancia centrale.

Dovete collocare questi 3 dischi sulla vostra plancia giocatore nel modo che preferite, seguendo le regole sottostanti. Dopo aver collocato un disco, potete effettuare azioni facoltative prima di collocare il disco successivo.

ESEMPIO:

Serena prende 1 disco grigio, 1 disco marrone e 1 disco giallo. Poi, li colloca sulla sua plancia giocatore.

COME COLLOCARE UN DISCO

- Può sempre essere collocato in una casella vuota.
- Può essere collocato sopra 1 o 2 dischi collocati in precedenza per creare Alberi, Edifici o Montagne (come mostrato nell'illustrazione a destra). Non è consentito impilarlo in nessun altro modo.
- Non può essere collocato sotto dischi già collocati in precedenza.
- Non può essere collocato su una casella occupata da un cubo Animale (vedi *Collocare 1 Cubo Animale* a pagina 6).



Prendere 1 carta Animale

Gli Animali sono rappresentati dalle carte Animale. Su ogni carta Animale è indicato il modello di Habitat che dovete comporre all'interno del vostro Paesaggio per potervi collocare il vostro Animale.

Questa azione è **facoltativa**. Potete effettuarla in qualsiasi momento durante il vostro turno, ma **solo 1 volta per turno**.

1 Scegliete 1 carta Animale tra le 5 carte a faccia in su al centro del tavolo. Collocate quella carta al di sopra della vostra plancia giocatore. In quell'area potete avere contemporaneamente fino a 4 carte.

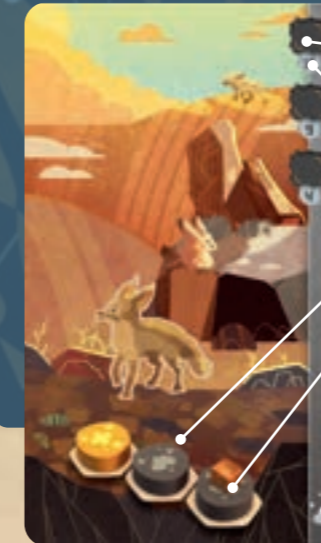
2 Prendete dalla riserva un numero di cubi Animale pari agli spazi da riempire sulla vostra carta Animale e collocate 1 cubo su ognuno di questi spazi.

Ora questi Animali possono essere collocati all'interno del vostro Paesaggio (vedi *Collocare 1 Cubo Animale* a pagina 6).

ESEMPIO:



DESCRIZIONE DI UNA CARTA ANIMALE



Collocate qui i cubi Animale fino a quando non potete spostarli sulla vostra plancia giocatore.

Punti

Il modello che i vostri dischi devono comporre sulla vostra plancia giocatore per creare l'Habitat.

La casella su cui il cubo Animale deve essere collocato all'interno dell'Habitat.

Un promemoria del colore del disco su cui deve essere collocato il cubo Animale.



NOTA: Per le prime partite, è sconsigliato avere più carte Animale al di sopra della vostra plancia giocatore i cui cubi siano da collocare sullo stesso colore. La banda colorata sul lato della carta è un promemoria di quel colore, quindi cercate di scegliere Animali le cui bande siano di colore diverso.

Collocare 1 cubo Animale

Gli Animali possono stabilirsi nel vostro Paesaggio una volta che avete ricreato il loro Habitat.

Questa azione è **facoltativa**. Potete effettuarla **più volte** nel vostro turno, in qualsiasi momento.

Requisiti di posizionamento:

- Il modello di Habitat deve essere creato sulla vostra plancia giocatore esattamente come indicato sulla carta. Tuttavia, può essere orientato in qualsiasi direzione (vedi *Orientamenti* a pagina 7).
- L'altezza degli Alberi e delle Montagne deve corrispondere esattamente a quella indicata sulla carta.
- Il disco su cui deve essere collocato il cubo Animale all'interno dell'Habitat non deve essere occupato.
- Gli Edifici possono essere di qualsiasi tipo (per esempio, il disco alla base può essere rosso, marrone o grigio).

Se questi requisiti vengono soddisfatti, prendete il cubo che si trova sullo spazio più in basso della carta Animale e collocatelo sul disco corrispondente all'interno dell'Habitat sulla vostra plancia giocatore.

Una volta collocato l'ultimo cubo di una carta Animale, spostate quella carta accanto alla vostra plancia giocatore. La carta è considerata completata e non conta più per il limite di 4 carte.

Alla fine della partita, ogni carta Animale vi consente di ottenere punti vittoria (vedi *Calcolare il Punteggio* alle pagine 8 e 9).

ESEMPIO:



Serena prende 3 dischi (2 grigi e 1 rosso). Ne colloca 1 **1**, cosa che le permette di collocare un Fennec **2**.



NOTA: Un singolo disco può essere utilizzato come parte di più Habitat.



Serena colloca un secondo disco **3** che le permette di collocare altri 2 Fennec **4** e **5**. La carta Fennec è ora completata. La sposta accanto alla sua plancia giocatore **6**.



NOTA: Il posizionamento di un cubo Animale è definitivo, anche se il modello che inizialmente componeva l'Habitat non è più presente sulla vostra plancia giocatore. Ciò può accadere, per esempio, se un disco rosso viene collocato su un disco grigio.



Serena colloca l'ultimo disco preso in questo turno **7**, che le permette di collocare un Toporagno **8**. Collocare il disco e il Toporagno non richiede la rimozione del Fennec **9**, dal momento che era stato collocato in precedenza, prima che venisse aggiunto l'ultimo disco.



Orientamenti



Combinazioni



FINE DELLA PARTITA

La partita termina in uno di questi due modi:

Quando avete bisogno di rifornire la plancia centrale e il **sacchetto è vuoto**.

Se alla fine del vostro turno ci sono **2 caselle o meno non occupate** sulla vostra plancia giocatore.

Se necessario, terminate il round in corso in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. Alla fine della partita, calcolate il punteggio per i Paesaggi che avete creato e per gli Animali che avete collocato (vedi *Calcolare il Punteggio* alle pagine 8 e 9).

Il giocatore col maggior numero di punti è il vincitore!

In caso di parità, vince il giocatore che ha collocato il maggior numero di cubi Animale. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.



CALCOLARE IL PUNTEGGIO

ALBERI



Un Albero è composto da 1 disco verde, collocato sopra a 0, 1 o 2 dischi marroni, per creare Alberi alti 1, 2 o 3 dischi.

L'altezza di ogni Albero determina il numero di punti ottenuti.

MONTAGNE



Una Montagna è composta da una pila di 1, 2 o 3 dischi grigi.

L'altezza di ogni Montagna determina il numero di punti ottenuti. Tuttavia, una Montagna vale 0 punti se non è adiacente a un'altra Montagna.

CAMPI



Un Campo è composto da almeno 2 dischi gialli adiacenti tra loro, facenti parte di un gruppo.

Ottenete 5 punti per ogni Campo composto da 2 o più dischi gialli adiacenti. Per massimizzare il vostro punteggio, dovrete creare piccoli gruppi separati l'uno dall'altro. Per esempio, se il vostro Campo è composto da 4 o più dischi adiacenti, conta solo come Campo singolo e vale soltanto 5 punti.

EDIFICI



Un Edificio è composto da 1 disco rosso, collocato sopra a 1 disco marrone, grigio o rosso.

Ottenete 5 punti per ogni Edificio, ma solo se circondato da almeno 3 dischi di colore diverso (tra i 6 disponibili, incluso il rosso). Considerate solo il disco in cima a ciascuna casella adiacente.

Se questa condizione non viene soddisfatta, l'Edificio vale 0 punti.



ACQUA - LATO A: Fiume



Un Fiume è composto da una serie di dischi blu consecutivi.

La lunghezza del Fiume determina il numero di punti che ottenete. Contate il numero di dischi da un'estremità all'altra del Fiume seguendo il percorso più breve (estremità incluse). Ottenete punti solo per il Fiume migliore. Se il percorso del Fiume contiene più di 6 dischi consecutivi, ottenete 4 punti per ogni disco oltre il sesto.

ACQUA - LATO B: ISOLE



Se utilizzate il lato B della plancia giocatore, i dischi blu vengono conteggiati in modo diverso. Ogni casella o gruppo di caselle separate tra loro da dischi blu forma un'isola.

Ottenete 5 punti per ogni Isola.



NOTA: Avete sempre almeno 1 Isola, anche se non create alcuna separazione usando i dischi blu.

ESEMPIO:

Non fa parte del percorso più breve.



ESEMPIO:

Andrea ha creato 4 Isole. Ottiene quindi 20 punti.



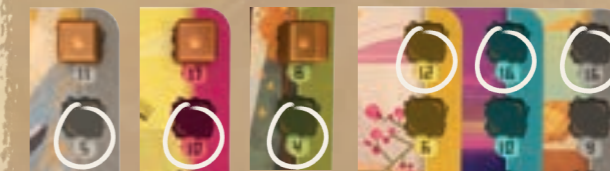
CARTE ANIMALE



Per ogni carta Animale, completata o meno, ottenete il numero di punti indicato nello spazio più in alto che non contiene alcun cubo Animale. Una carta con tutti i cubi ancora su di essa vale 0 punti. Non c'è alcuna penalità per la mancata rimozione di tutti i cubi da una carta Animale, se non il fatto che vale meno punti.



Totale Paesaggi = 53



Totale Animali = 63

Alla fine della partita, Serena ottiene 53 punti per i Paesaggi che ha creato e 63 punti per gli Animali che ha collocato, per un totale di 116 punti.

Serena	Andrea
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	19
53	63
= 116	

CARTE SPIRITO DELLA NATURA

Dopo aver giocato diverse partite, è possibile utilizzare le carte Spirito della Natura per vivere un'esperienza di gioco ancora più ricca!

Preparazione

Mescolate le carte Spirito della Natura e distribuitene 2 a faccia in giù a ogni giocatore. Nel vostro primo turno, guardate queste 2 carte, poi sceglietene 1 e collocatela a faccia in su al di sopra della vostra plancia giocatore, rimettendo l'altra nella scatola. Dopodiché, collocate 1 cubo Spirito della Natura sulla carta scelta. I cubi Spirito della Natura seguono le stesse regole di posizionamento dei cubi Animale.



NOTA: I punti di una carta Spirito della Natura si ottengono come quelli delle carte Animale e si sommano a tutti gli altri punti ottenuti in altri modi.

Turno di Gioco

La carta Spirito della Natura conta ai fini del limite di 4 carte finché non viene completata collocando il cubo Spirito della Natura sulla propria plancia giocatore.

Fine della Partita

Le carte Spirito della Natura sono trattate come le carte Animale: ottenete punti se collocate il cubo Spirito della Natura sulla vostra plancia giocatore e non siete penalizzati se non lo fate. Tuttavia, i punti ottenuti da una carta Spirito della Natura non vengono conteggiati fino alla fine della partita e si basano sui Paesaggi che avete creato.

Fate riferimento alla regola indicata sulla carta per determinare il suo valore in punti. Alcune di queste carte Spirito della Natura vi ricompenseranno per combinazioni di Paesaggio che altrimenti non avreste cercato!

Alcune carte Spirito della Natura vi consentono di ottenere punti in base:



Al numero di Paesaggi sulla vostra plancia giocatore.

Per esempio, con questo Spirito della Natura ottenete 4 punti per ogni Montagna composta da 2 dischi e 4 punti per ogni Montagna composta da 3 dischi presenti sulla vostra plancia giocatore (incluse le Montagne isolate). Questo in aggiunta ai normali punti ottenuti per le Montagne.



Ai gruppi di Paesaggi collegati sulla vostra plancia giocatore. Un gruppo composto da 1 disco è considerato un Paesaggio isolato.

Per esempio, con questo Spirito della Natura ottenete 2 punti per ogni gruppo composto da 1 o 2 dischi gialli e 10 punti per ogni gruppo composto da 3 o più dischi gialli presente sulla vostra plancia giocatore, oltre ai normali punti ottenuti per i Campi.



ESEMPIO:



Serena ha questa carta Spirito della Natura ed è riuscita a collocare il cubo sulla sua plancia giocatore. Alla fine della partita questa carta le consente di ottenere 2 punti per ogni gruppo composto da 1 o 2 dischi gialli e 10 punti per ogni gruppo composto da 3 o più dischi gialli, quindi $2 + 2 + 10 = 14$ punti aggiuntivi.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Potete giocare da soli per scoprire il gioco, fare pratica o semplicemente cercare di battere il vostro punteggio più alto! Per giocare in solitario sono necessarie le seguenti modifiche:

Preparazione

Collocate la plancia centrale con il lato In Solitario a faccia in su, che contiene solo 3 caselle. Collocate solo 3 carte Animale a faccia in su vicino alla plancia centrale.

Turno di Gioco

Alla fine di ogni turno:

- Rimettete i 6 dischi rimanenti nella scatola (vengono **scartati** e non vanno rimessi nel sacchetto), quindi rifornite ciascuna delle 3 caselle con 3 dischi.
- Se in questo turno non avete preso una carta Animale, potete scartare 1 carta Animale dal centro del tavolo e sostituirla con 1 carta dalla cima del mazzo di pesca.

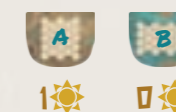
Tutte le altre regole rimangono invariate.

Nella modalità in solitario, il vostro scopo è ottenere più soli ☀️ possibili, che rappresentano il vostro livello di successo durante la partita. Il numero di ☀️ ottenuti dipende principalmente dal vostro punteggio, ma è anche influenzato dal lato della plancia giocatore utilizzata e dallo Spirito della Natura scelto all'inizio della partita. Cercate di battere il vostro punteggio massimo in ciascuna configurazione.

PUNTEGGIO

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

LATO



SPIRITO DELLA NATURA



ESEMPIO:

Serena ha ottenuto 130 punti (5☀️) utilizzando il lato A della plancia giocatore (+1☀️) con lo Spirito del Leone (+1☀️). Ha ottenuto quindi 7☀️. Non male!

RIASSUNTO DI GIOCO

TURNO DI GIOCO

Obbligatorio:

Prendere e collocare dischi

Facoltativo:

Prendere 1 carta Animale

Collocare 1 cubo Animale

Le azioni vengono effettuate in qualsiasi ordine.
Le azioni facoltative possono essere effettuate tra il posizionamento di 2 dischi.

Fine del turno di gioco:

- Rifornire la plancia centrale.
- Rifornire la fila di carte Animale in modo che ci siano 5 carte a faccia in su, se necessario.

Collocare dischi

Una volta per turno.

- Possono essere collocati su una casella vuota.
- Mai sotto 1 o più dischi collocati in precedenza.
- Mai sotto o sopra 1 cubo Animale.
- Possono essere impilati solo se si rispettano le regole di posizionamento, come mostrato a destra.



Obbligatorio:

Prendere 1 carta Animale

Una volta per turno.

- Prendere immediatamente un numero di cubi sufficiente a coprire ogni spazio sul lato destro della carta.
- È possibile avere un massimo di 4 carte sopra la propria plancia giocatore in qualsiasi momento.
- Suggerimento: Evitare di avere contemporaneamente più carte dello stesso colore al di sopra della propria plancia giocatore.

Facoltativo:

Collocare 1 cubo Animale

Illimitato.

- Il modello di Habitat può essere orientato in qualsiasi modo.
- Deve rispettare i requisiti di altezza degli Alberi e delle Montagne indicati nel modello.
- Non più di 1 cubo per casella.
- Un disco può far parte di più Habitat (identici o diversi).
- Il posizionamento di ogni cubo è definitivo, anche se l'Habitat utilizzato per il suo posizionamento non è più presente sulla propria plancia giocatore.

FINE DELLA PARTITA

- Non ci sono più dischi nel sacchetto per rifornire la plancia centrale.
- Almeno un giocatore ha 2 o meno caselle vuote sulla propria plancia giocatore. La partita prosegue finché tutti i giocatori non hanno svolto lo stesso numero di turni.