

JOHAN BENVENUTO

HARMONIES

REGLAS DE JUEGO

UNAS PALABRAS DEL DISEÑADOR: Gracias al equipo de Libellud por su gran trabajo, especialmente a Anouky Valentin, que vieron el potencial de este juego. Quiero agradecer y felicitar a Maëva por sus increíbles ilustraciones, ya que sin ellas el juego no sería lo que es ahora. También quiero dar las gracias a los miembros de CAL, una asociación de diseñadores de juegos de Lyon, por sus recomendaciones durante las pruebas. ¡Seguid así!

CRÉDITOS 2024: Diseño del juego: Johan Benvenuto • Ilustraciones: Maëva Da Silva • Gestión del proyecto: Anouk Girard-Dagnas • Desarrollo: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy • Dirección artística: Maëva Da Silva • Maquetación y diseño funcional: Thomas Dutertre • Diseño gráfico: Simon Hay • Dirección de producción: Stéphane Robert. El equipo da las gracias a Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joéva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément y a todas las personas que han ayudado a desarrollar este juego.



**¡AQUÍ TIENES
LAS REGLAS
EN VÍDEO!**

OBJETIVO DEL JUEGO

En *Harmonies*, tenéis que crear vuestros paisajes colocando fichas de colores y así construir hábitats para vuestros animales. Si queréis obtener el mayor número de puntos y ganar la partida, tendréis que incluir los hábitats en vuestros paisajes de manera estratégica y acoger tantos animales como podáis.

CONTENIDO

- A** 1 bolsa
- B** 1 tablero central
- C** 4 tableros individuales
- D** 4 cartas de Ayuda
- E** 120 fichas
- F** 66 cubos de Animal
- G** 4 peones de Espíritu de la naturaleza
- H** 32 cartas de Animal
- I** 10 cartas de Espíritu de la naturaleza
- J** 1 cuadernillo de puntuación
- 1 reglamento

-  **23** fichas azules
-  **23** fichas grises
-  **21** fichas marrones
-  **19** fichas verdes
-  **19** fichas amarillas
-  **15** fichas rojas

PREPARACIÓN

1

Colocad el tablero central con la cara para partidas de 2-4 jugadores bocarriba.

2

Introducíd todas las fichas en la bolsa y colocadla al lado del tablero central.

3

Rellenad con 3 fichas que robéis de la bolsa aleatoriamente cada uno de los 5 espacios del tablero central.

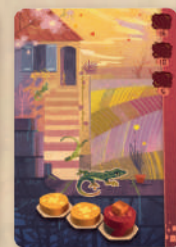
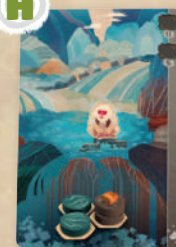
4

Barajad las cartas de Animal y colocad 5 de ellas bocarriba al lado del tablero central. Formad 1 mazo de robo con el resto de las cartas y colocadlo al lado, junto con los cubos de Animal, de forma que todos podáis alcanzarlos.



NOTA: os recomendamos que juguéis varias partidas antes de introducir las cartas de Espíritu de la naturaleza. Dejad esas cartas y las fichas correspondientes en la caja (ver *Cartas de Espíritu de la naturaleza*, pág. 10)

H



F



D



C



5

Cada participante toma un tablero individual y, en grupo, decidís qué cara vais a elegir, ya que debéis utilizar la misma. Tomad también una carta de Ayuda cada uno que muestre la misma cara que la de los tableros individuales.



NOTA: durante vuestras primeras partidas os recomendamos utilizar la cara A de los tableros individuales.



6

Empieza el último participante que haya visto un paisaje impresionante. Una vez elegido, hacéis que la flecha del tablero central apunte en su dirección.



E

UNA RONDA DE JUEGO

Empezando por el participante inicial y en el sentido de las agujas del reloj, jugaréis vuestro turno, en el que realizaréis las siguientes acciones en el orden que elijáis:

Obligatoria:

Tomar y colocar fichas

Opcional:

Robar 1 carta de Animal

Colocar 1 cubo de Animal

Al final de vuestro turno, tomad 3 fichas de la bolsa y rellenad el tablero central. Si es necesario, rellenad también la fila de cartas de Animal, de tal forma que siempre haya 5 cartas bocarriba.

Tomar y colocar fichas

Esta acción os sirve para colocar los diferentes elementos que conformarán vuestro paisaje.

Debéis realizar esta acción exactamente una vez durante vuestro turno.

Tomad 3 fichas de cualquiera de los espacios del tablero central y colocadlas en vuestro tablero individual como consideréis, siempre cumpliendo las reglas que vienen a continuación. Tras colocar una ficha, podéis realizar acciones opcionales antes de colocar la siguiente ficha.

EJEMPLO:

Paula toma 1 ficha gris, 1 ficha marrón y 1 ficha amarilla. Después, las coloca sobre su tablero individual.

CÓMO COLOCAR LAS FICHAS

- Siempre se pueden colocar en los espacios vacíos.
- Se pueden poner encima de 1 o 2 fichas colocadas previamente para crear árboles, edificios o montañas, tal y como se ve en la imagen de la derecha. Cualquier otro tipo de apilamiento no está permitido.
- No se pueden poner debajo de fichas colocadas anteriormente.
- No se pueden poner en un espacio que ya esté ocupado por un cubo de Animal (ver Colocar un cubo de Animal, pág. 6).



Robar una carta de Animal

Los animales están representados por las cartas de Animal. Cada una de estas cartas indica el patrón del hábitat que debéis reproducir en vuestro paisaje para poder colocar ese animal.

Esta acción es **opcional**. Podéis realizarla en cualquier momento durante vuestro turno, pero **solo una vez por turno**.

1 Elegid 1 de entre las 5 cartas de Animal que están bocarriba al lado del tablero central y colocadla por encima de vuestro tablero individual. Podéis tener hasta 4 cartas por encima de vuestro tablero individual.

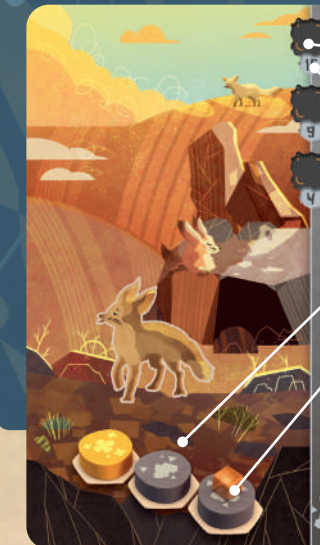
2 Tomad tantos cubos de Animal de la reserva como espacios tengáis que rellenar en vuestra carta de Animal, y colocad 1 cubo en cada uno de estos espacios.

Ahora ya podréis empezar a colocar estos animales en vuestro paisaje (ver Colocar un cubo de Animal, pág. 6).

EJEMPLO:



DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE ANIMAL



Colocad los cubos de Animal aquí, hasta que podáis moverlos a vuestro tablero individual.

Puntos

El patrón que tendréis que formar con las fichas de Paisaje sobre vuestro tablero individual para crear ese hábitat.

El espacio sobre el que tendréis que colocar el cubo de Animal dentro del hábitat.

Un recordatorio del color de la ficha sobre el que debéis colocar el cubo de Animal.



NOTA: durante vuestras primeras partidas, os recomendamos que evitéis tener múltiples cartas de Animal por encima de vuestro tablero individual cuyos cubos de Animal se coloquen sobre el mismo color. La franja de color en el lateral derecho de las cartas es un recordatorio de ese color, así que intentad elegir animales cuyas franjas sean de diferente color.

Colocar un cubo de Animal

Los animales podrán habitar vuestro paisaje una vez que hayáis creado el hábitat necesario.

Esta acción es **opcional**. Podéis realizarla **varias veces** durante vuestro turno, en cualquier momento.

Requisitos de colocación:

- Debéis crear el patrón del hábitat en vuestro tablero individual tal y como se muestra en la carta. Sin embargo, sí podéis orientarlo en cualquier dirección (ver *Orientaciones*, pág. 7).
- La altura de los árboles y las montañas debe corresponderse exactamente con la indicada en la carta.
- La ficha de Paisaje sobre la que debéis colocar el cubo de Animal debe estar desocupada.
- Los edificios pueden ser de cualquier tipo; es decir, la ficha inferior puede ser roja, marrón o gris.

Si cumplís estos requisitos, tomad el primer cubo de Animal empezando por abajo que tengáis sobre la carta de Animal y colocadlo sobre la ficha de Paisaje correspondiente del hábitat en vuestro tablero individual. Una vez hayáis colocado el último cubo de una carta de Animal, moved esa carta al lado de vuestro tablero individual: se considera que está completa y ya no cuenta para vuestro límite de 4 cartas.

Al final de la partida, cada carta de Animal os otorgará puntos de victoria (ver *Recuento de puntos*, págs. 8 y 9).

EJEMPLO:



Paula toma 3 fichas (2 grises y 1 roja) y coloca 1 **1**, lo que le permite colocar 1 zorro del desierto **2**.



NOTA: una ficha puede formar parte de múltiples hábitats.



Paula coloca una segunda ficha **3**, que le permite colocar 2 zorros del desierto adicionales **4** y **5**. Ahora, la carta de Zorro del desierto está completa y puede colocarla al lado de su tablero individual **6**.



NOTA: la colocación de un cubo de Animal es definitiva, incluso si el patrón que formaba el hábitat inicialmente ya no está sobre vuestro tablero individual. Esto puede suceder, por ejemplo, si colocáis una ficha roja sobre una gris.



Paula coloca la última ficha que ha tomado en este turno **7**, lo que le permite colocar 1 musaraña **8**. Colocar esta nueva ficha y la musaraña no requiere quitar el zorro del desierto **9**, ya que este se colocó antes de que se añadiese esta ficha adicional.

Orientaciones

Combinaciones



FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando se da una de estas dos situaciones:

Al ir a rellenar el tablero central **la bolsa está vacía.**

Al final de vuestro turno, tenéis **2 o menos espacios desocupados** en vuestro tablero individual.

Si es necesario, terminad la ronda actual para que todos hayáis jugado el mismo número de turnos. Al final de la partida, haced un recuento de puntos con los paisajes que hayáis creado y los animales que hayáis colocado (ver *Recuento de puntos*, págs. 8-9).

¡Quien obtenga más puntos gana la partida!

En caso de empate, quien haya colocado más cubos de Animal gana. Si aun así se mantiene el empate, la victoria se comparte.



RECuento de Puntos

ÁRBOLES



Un árbol está formado por 1 ficha verde colocada sobre 0, 1 o 2 fichas marrones para crear árboles de tamaño 1, 2 o 3, respectivamente.

La altura de cada árbol determina el número de puntos que ganáis.

MONTAÑAS



Una montaña es una pila de 1, 2 o 3 fichas grises.

La altura de cada montaña determina el número de puntos que ganáis. Sin embargo, una montaña vale 0 puntos si no está adyacente a otra montaña.

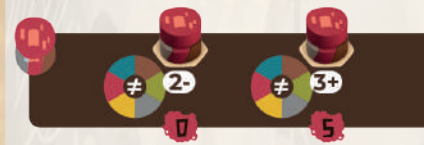
CAMPOS



Un campo está formado por, al menos, 2 fichas amarillas creando un grupo contiguo.

Ganáis 5 puntos por cada campo formado por 2 o más fichas amarillas adyacentes. Por lo tanto, para aumentar vuestra puntuación, deberíais optar por crear pequeños grupos separados unos de otros. Es decir, si formáis un campo con 4 o más fichas adyacentes, este seguirá contando como 1 y solo os otorgará 5 puntos.

EDIFICIOS



Un edificio está formado por 1 ficha roja colocada sobre 1 ficha marrón, gris o roja.

Ganáis 5 puntos por cada edificio, pero solo si este está rodeado por, al menos, 3 fichas de diferentes colores (de entre los 6 disponibles, incluido el rojo). Para ello, tened en cuenta solo la ficha superior de los espacios adyacentes.

Si no cumplís estos requisitos, vuestro edificio valdrá 0 puntos.

AGUA - CARA A: EL RÍO



Un río es una cadena de fichas azules consecutivas.

La longitud del río determina el número de puntos que ganáis. Contad el número de fichas de un extremo al otro del río por el cauce más corto (extremos incluidos).

Solo puntuáis vuestro mejor río. Si su cauce contiene más de 6 fichas consecutivas, ganáis 4 puntos por cada ficha a partir de la sexta.

EJEMPLO:

No es parte del cauce más corto.



AGUA - CARA B: LAS ISLAS



Si utilizáis la cara B de los tableros individuales, las fichas azules puntúan de manera diferente. Cada espacio o grupo de espacios separados entre sí por fichas azules conforman una isla.

Ganáis 5 puntos por cada isla.



NOTA: como mínimo, siempre tendréis 1 isla, incluso si no creáis ninguna separación con fichas azules.

EJEMPLO:

Juan ha creado 4 islas. Por lo tanto, gana 20 puntos.



EJEMPLO:



Total de paisajes = 53



Total de animales = 63

Al final de la partida, Paula obtiene 53 puntos por los paisajes que ha creado y 63 puntos por los animales que ha colocado, ganando un total de 116 puntos.

Paula	Juan
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=



CARTAS DE ESPÍRITU DE LA NATURALEZA



Quando ya hayáis jugado varias partidas, podéis introducir las cartas de Espíritu de la naturaleza para disfrutar de una experiencia de juego más interesante todavía.

Preparación

Barajad las cartas de Espíritu de la naturaleza y repartid 2 a cada uno, bocabajo. En vuestro primer turno, miráis estas 2 cartas, elegís 1 y la colocáis bocarriba por encima de vuestro tablero individual y devolvéis la sobrante a la caja. Después, colocáis 1 cubo de Espíritu de la naturaleza sobre la carta que habéis elegido. Los cubos de Espíritu de la naturaleza siguen los mismos requisitos de colocación que los cubos de Animal.



NOTA: los puntos de las cartas de Espíritu de la naturaleza funcionan igual que los de las cartas de Animal y se añaden a todos los puntos obtenidos a partir del resto de elementos del juego.

Un turno de juego

Vuestra carta de Espíritu de la naturaleza cuenta para el límite de 4 cartas hasta que la completéis colocando su cubo de Espíritu de la naturaleza en vuestro tablero individual.

Fin de la partida

Las cartas de Espíritu de la naturaleza funcionan igual que las cartas de Animal: ganaréis puntos si colocáis el cubo de Espíritu de la naturaleza en vuestro tablero individual, y no se os penalizará en caso de que no lo consigáis. Sin embargo, los puntos obtenidos con una carta de Espíritu de la naturaleza no se recuentan hasta el final de la partida y dependerán de los paisajes que creéis.

Fijaos en la regla indicada en la carta para determinar su valor en puntos. Algunas de las cartas de Espíritu de la naturaleza os otorgarán puntos por las combinaciones de paisajes que, de otra manera, no hubieseis intentado conseguir.

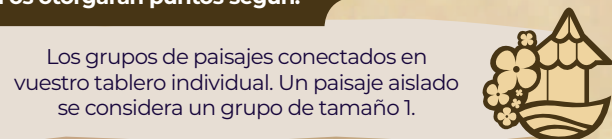
Algunas cartas de Espíritu de la naturaleza os otorgarán puntos según:



El número de paisajes que forméis en vuestro tablero individual.



Por ejemplo, con este espíritu de la naturaleza, ganáis 4 puntos por cada montaña de altura 2, y 4 puntos por cada montaña de altura 3 que tengáis en vuestro tablero individual (incluidas las montañas aisladas). Todo esto además de los puntos normales que os llevéis por las montañas.



Los grupos de paisajes conectados en vuestro tablero individual. Un paisaje aislado se considera un grupo de tamaño 1.

Por ejemplo, con este espíritu de la naturaleza, ganáis 2 puntos por cada grupo de 1 o 2 fichas amarillas y 10 puntos por cada grupo de 3 o más fichas amarillas que tengáis en vuestro tablero individual, además de los puntos normales que os llevéis por los campos.



EJEMPLO:



Paula tiene esta carta de Espíritu de la naturaleza y ha conseguido colocar el cubo en su tablero individual. Al final de la partida, esta carta le otorga 2 puntos por cada grupo de 1 o 2 fichas amarillas y 10 puntos por cada grupo de 3 o más fichas amarillas, lo que hace un total de $2 + 2 + 10 = 14$ puntos adicionales.



VERSIÓN EN SOLITARIO



Podéis jugar esta versión en solitario para descubrir el juego, practicar o, simplemente, para retaros a vosotros mismos y conseguir mejorar vuestra puntuación. Para jugar solos necesitaréis llevar a cabo los siguientes cambios:

Preparación

Dispón el tablero central con la cara de la versión en solitario bocarriba, que en este caso tiene 3 espacios, y coloca solo 3 cartas de Animal bocarriba al lado del tablero central.

Un turno de juego

Al final de cada turno:

- Devuelve las 6 fichas restantes a la caja (estas se descartan, es decir, no se devuelven a la bolsa) y después rellena cada uno de los 3 espacios con 3 fichas.
- Si no has tomado una carta de Animal en este turno, puedes descartar 1 carta de Animal del centro de la mesa y reemplazarla con la carta superior del mazo de robo.

El resto de las reglas permanecen igual.

Quando juegues la versión en solitario, tu objetivo es conseguir tantos soles ☀ como puedas, que representarán tu nivel de éxito en la partida. El número de ☀ que obtengas dependerá principalmente de tu puntuación, pero también se verá influenciado por la cara del tablero individual que hayas decidido utilizar, así como por el espíritu de la naturaleza que hayas elegido al inicio de la partida. ¡Intenta superar tu mejor puntuación en las dos configuraciones!

PUNTUACIÓN

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

CARA



ESPÍRITU DE LA NATURALEZA



EJEMPLO:

Paula ha obtenido 130 puntos (5☀) utilizando la cara A de su tablero individual (+1☀) con el espíritu del león (+1☀). Por lo tanto, ha conseguido 7☀. ¡No está nada mal!

AYUDA DE JUEGO

UN TURNO DE JUEGO

Obligatorio:

Tomar y colocar fichas

Opcional:

Robar 1 carta de Animal

Colocar 1 cubo de Animal

Las acciones pueden realizarse en cualquier orden y las acciones opcionales pueden llevarse a cabo entre la colocación de 2 fichas.

Al final de cada turno:

- Rellenar el tablero central.
- Rellenar la fila de cartas de Animal para que haya 5 cartas bocarriba, si es necesario.

Colocar fichas

Una vez por turno.

- Pueden colocarse en cualquier espacio vacío.
- No pueden colocarse debajo de fichas colocadas anteriormente.
- No pueden colocarse debajo ni encima de un cubo de Animal.
- Pueden apilarse, siempre y cuando se cumplan las reglas de apilamiento, tal y como se ven a la derecha.



Robar cartas de Animal

Una vez por turno.

- Tomar inmediatamente los suficientes cubos para cubrir cada espacio de la parte derecha de la carta.
- Se puede tener un máximo de 4 cartas por encima del tablero individual en todo momento.
- Recomendación: evitar tener varias cartas del mismo color por encima del tablero individual al mismo tiempo.

Colocar un cubo de Animal

Veces ilimitadas.

- Los patrones para crear los hábitats pueden estar en cualquier orientación.
- Hay que cumplir los requisitos de altura de los árboles y las montañas que se muestran en el patrón.
- No se puede colocar más de 1 cubo por espacio.
- Una ficha puede formar parte de varios hábitats, del mismo tipo o diferentes.
- El lugar donde se coloca un cubo es definitivo, incluso si el hábitat en el que se ha colocado ya no está en vuestro tablero individual.

FIN DE LA PARTIDA

- No quedan fichas en la bolsa con las que rellenar el tablero central.
 - Al menos un participante tiene 2 o menos espacios vacíos en su tablero individual.
- Jugad hasta que todos los participantes hayan tenido el mismo número de turnos.