

JOHAN BENVENUTO

HARMONIES

ハーモニーズ

ゲームルール

ゲームデザイナーより: Libelludチームの優れた仕事に、特にこのゲームの将来性を見こんでくれた AnoukとValentinとMatthisに感謝します。Maëvaへ、あなたの素晴らしいイラストをもう一度讃えさせてください! このゲームはあなたなしでは成り立たなかったでしょう。テスト中に助言をくれたCAL(リヨンのゲームデザイナー団体)のメンバーにも感謝します。いつまでも変わらずにいてください!

2024 クレジット: ゲームデザイナー: Johan Benvenuto・アートワーク: Maëva Da Silva・プロジェクトマネージャー: Anouk Girard-Dagnas・ティペロップメント: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy・アートディレクター: Maëva Da Silva・レイアウト/機能設計: Thomas Düttert・グラフィックデザイン: Simon Hay・プロダクションマネージャー: Stéphane Robert・日本語訳: Hiroshi Nagamine
チームは Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joéva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément そしてこのゲームの開発を手助けしてくれた他のすべての方々に感謝します。

ゲームの目的

「ハーモニース」では、プレイヤーは色付きトークンを置いて景観を形成し、動物のための生息地を作ります。最も多くの得点を得てゲームに勝利するために、自分の景観内で生息地を賢明に作り上げ、できるだけ多くの動物を定住させましょう。

内容物

- A** 袋1つ
- B** 中央ボード1枚
- C** 個人ボード4枚
- D** リマインダーカード4枚
- E** トークン120個
- F** 動物駒66個
- G** 自然の精霊駒4個
- H** 動物カード32枚
- I** 自然の精霊カード10枚
- J** 得点記録用紙1冊
- ルールブック1冊

 青トークン **23**

 灰トークン **23**

 茶トークン **21**

 緑トークン **19**

 黄トークン **19**

 赤トークン **15**

ゲームの準備

1

2～4人面を表向きにして、中央ボードをプレイエリアの中央に置きます。

2

すべてのトークンを袋に入れて中央ボードの横に置きます。

3

中央ボード上に5つある各スペースに、袋からトークンをランダムに3個ずつ引いて置きます。



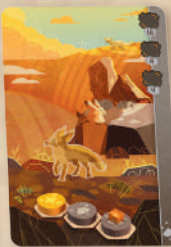
4

動物カードをよく混ぜて5枚引き、中央ボードの横に表向きで置いてディスプレイとします。
残りのカードを裏向きの山にして近くに置きます。
動物駒を全プレイヤーの手が届くところに置いてリザーブとします。



注意: 自然の精霊カードを使う前にゲームを数回プレイすることを推奨します。これらのカードと対応する駒を箱に戻します(10ページ「自然の精霊カード」参照)。

H



F



D



C



5

各プレイヤーは個人ボードを1枚取り、どちらの面を使うかを全員で決めます。全プレイヤーが同じ面を表向きにしてプレイしなければなりません。各プレイヤーはリマインダーカードも1枚取り、個人ボードに対応している面を表向きにします。



注意: 最初の数ゲームでは個人ボードのA面を使うことを推奨します。



6

最近素晴らしい景観を見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。中央ボードの矢印をそのプレイヤーに向けます。



3



ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1手番ずつプレイしていきます。
各手番では以下のアクションを任意の順番で実行します。

必須:

トークンの獲得と配置

任意:

動物カード1枚の獲得

動物駒1個の配置

手番終了時、プレイヤーは袋からトークンを3個引いて中央ボードに補充します。
必要ならばディスプレイに動物カードを補充し、
表向きのカードが5枚になるようにします。

トークンの獲得と配置

このアクションで、プレイヤーは自分の景観を形成するさまざまな地勢を表すトークンを置きます。

自分の手番中、プレイヤーはこのアクションをちょうど1回実行しなければ**なりません**。
中央ボード上の任意の1スペースにあるトークン3個を得ます。

プレイヤーは以下のルールに従って、これらのトークン3個を自分の個人ボード上に適切に置かなければなりません。あるトークンを置いたあと、プレイヤーは次のトークンを置く前に任意アクションを実行することができます。

例:

ポーリンは灰トークン1個、茶トークン1個、黄トークン1個を得ました。
そのあと、ポーリンはこれらを個人ボード上に置きました。



トークンの置き方

- ・トークンは常に、空きスペースに置くことができます。
- ・先に置かれたトークン1個か2個の上に置いて、樹木か建物か山岳を作ることができます(右図参照)。他の組み合わせで重ねることはできません。
- ・先に置かれたトークンの下に置くことはできません。
- ・動物駒があるスペースに置くことはできません(6ページ「動物駒の配置」参照)。



動物カード1枚の獲得

動物は動物カードで表されます。各動物カードには、プレイヤーがその動物駒を置くために、自分の景観内で形成しなければならない生息地のパターンが示されています。

このアクションは**任意**です。自分の手番中の任意の時点で実行できますが、**手番ごとに1回しか実行できません**。

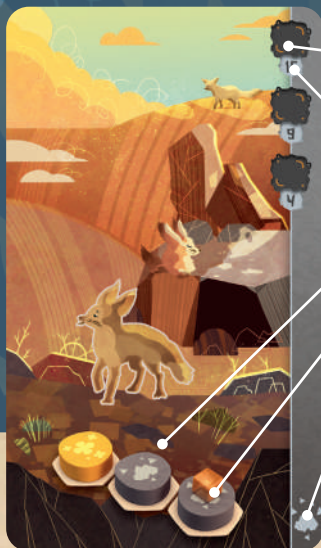
1 ディスプレイにある表向きの動物カード5枚のうち1枚を選んで取り、自分の個人ボードの上側に置きます。各プレイヤーは個人ボードの上側に同時に4枚までのカードを持つことができます。

2 その動物カード上のスペース数に等しい数の動物駒をリザーブから取り、それらの各スペースに1個ずつ置きます。

こうして、これらの動物駒を自分の景観上に置けるようになります(6ページ「動物駒1個の配置」参照)。



動物カードの解説



自分の個人ボード上に移動させるまで、ここに動物駒を置いておきます。

得点

生息地を作るために、個人ボード上でトークンを使って形成しなければならないパターン。

生息地内で動物駒を置かなければならないスペース。

動物駒を置かなければならないトークンの色を忘れないようにするためのカラーバー。



注意: 最初の数ゲームでは、同じ色のトークン上に駒を置く動物カードを個人ボードの上側に複数枚置かないようにすることを推奨します。カードの左辺にあるカラーバーを目印にして、このカラーバーの色が異なる動物を選ぶようにしましょう。

動物駒1個の配置

動物が必要としている生息地を再構築したら、その動物たちはあなたの景観内に住み着くことができます。

このアクションは**任意**です。自分の手番中の任意の時点で、**何回でも**実行することができます。

配置条件:

- そのカード上に示されている生息地のパターンが、自分の個人ボード上で正確に形成されていなければなりません。ただし、その向きは自由に回転させることができます(7ページ上図「向き」参照)。
- 樹木と山岳の高さは、カードに示されている高さに正確に一致していなければなりません。
- その生息地内で動物駒を置くトークン上に、すでに他のトークンがあってははいけません。
- 建物はどの種類でもかまいません(つまり、下のトークンが赤でも茶でも灰でもかまいません)。

これらの条件を満たしている場合、その動物カード上にある一番下の駒を1個取り、自分の個人ボード上にある生息地内で対応しているトークンの上に置きます。ある動物カードの最後の駒を置いたら、そのカードを個人ボードの横に置きます。このカードは完了したと見なされ、もうカード4枚制限において数に含めません。

ゲーム終了時、各動物カードは得点をもたらします(8、9ページ「得点計算」参照)。

例:



ポーリンはトークン3個(灰2個と赤1個)を得ました。ポーリンはそのうち1個を置き **1**、フェネックの駒を1個置けるようにしました **2**。



注意: 各トークンは複数の生息地の一部として使うことができます。



ポーリンは2個目のトークンを置き **3**、フェネックの駒をさらに2個置けるようにしました **4** と **5**。フェネックカードは今や完了しています。ポーリンはこのカードを個人ボードの横に置きました **6**。



注意: ある生息地を形成して動物駒を置いたあとで、その生息地のパターンが崩れたとしても、その動物駒を取り除いたりはいしません。これは、たとえば灰トークンの上に赤トークンを置いた場合に起こり得ます。



ポーリンはこの手番で得た最後のトークンを置き **7**、トガリネズミの駒を1個置けるようにしました **8**。このトークンとトガリネズミの駒を置いて、先に置かれたフェネックの駒 **9** を取り除く必要はありません。





向き

組み合わせ



ゲームの終了

ゲームは以下のいずれかの状況で終了します。

中央ボードにトークンを補充する必要があるとき、**袋が空になっている。**

自分の手番終了時、自分の個人ボード上に**空きスペースが2つ以下しかない。**

必要ならば、全プレイヤーの手番数が同じになるまで現在のラウンドをプレイします。ゲーム終了時、各プレイヤーは作り上げた景観と住ませた動物から得点を得ます(8、9ページ「得点計算」参照)。

最も多くの得点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します！

同点の場合、その中で最も多くの動物駒を置いているプレイヤーが勝利します。
これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。



7



得点計算

樹木



1本の樹木は、茶トークン0個か1個か2個の上に置かれている緑トークン1個からなり、それぞれ高さ1、2、3の樹木となります。

各樹木の高さによって、プレイヤーが得る得点が決まります。

山岳



1つの山岳は、灰トークン1個か2個か3個の重なりからなります。

各山岳の高さによって、プレイヤーが得る得点が決まります。ただし、他の山岳に隣接していない山岳の得点は0点になります。

平野



1つの平野は、1つなりのグループを形成している2個以上の黄トークンからなります。

連続している2個以上の黄トークンからなる平野1つごとに、プレイヤーは5点を得ます。得点を最大化するためには、別々に分かれている小グループをいくつも作るべきです。たとえば、黄トークンを4個以上連続させても1つの平野としか見なされず、5点しか得ることができません。

水域 - A面:河川



1本の河川は、連続している1個以上の青トークンからなります。

河川の長さによって、プレイヤーが得る得点が決まります。河川の一端から、最短経路をたどってもう一端までのトークン数(両端のトークンを含みます)を数えます。プレイヤーは自分の最長の河川1本からのみ得点を得ます。河川が7個以上の連続している青トークンからなる場合、7個目以降の各トークンごとに4点を得ます。

例:

最短経路の一部ではありません。



水域 - B面:島



個人ボードのB面を使っている場合、青トークンの得点方法は異なります。青トークンによって互いに分割されている各スペース(またはスペースのグループ)は島を形成します。

プレイヤーは各島から5点を得ます。



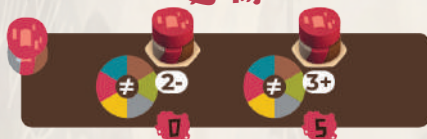
注意: 青トークンを使ってスペースをまったく分割していない場合でさえ、プレイヤーは常に最低1つの島を持っています。

例:

ジョアンは島を4つ作っています。このため、ジョアンは20点を得ます。



建物



1つの建物は、茶か灰か赤トークン1個の上に置かれている赤トークン1個からなります。

ある建物が最低3つの異なる色(赤を含みます)のトークンに囲まれている場合、プレイヤーはその建物から5点を得ます。各隣接スペース(最大6スペース)にある一番上のトークンの色だけを考慮に入れます。

この条件が満たされていない建物の得点は0点になります。



動物カード

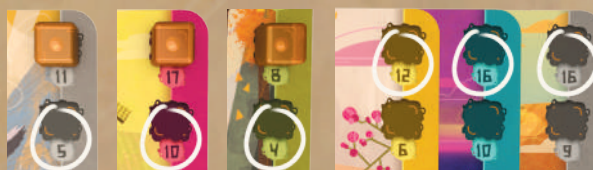


完了しているかどうかを問わず、各動物カードごとに、プレイヤーは動物駒がない一番上のスペースに示されている得点を得ます。

まだすべての駒が置かれているカードは0点です。ある動物カードからすべての駒を取り除かなかつたことによるペナルティーは(得点が少なくなることを除けば)ありません。



景観による合計=53点



動物による合計=63点

ゲーム終了時、ポーリンは作り上げた景観から53点、住ませた動物から63点の、計116点を得ました。

ポーリン	ジョア
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=



自然の精霊カード

数ゲームをプレイしたあと、プレイヤーはより豊かなゲーム体験を楽しむために自然の精霊カードを使うことができます！

ゲームの準備

自然の精霊カードをよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きで2枚ずつ配ります。自分の最初の手番中、プレイヤーはこれらの2枚のカードを見て、1枚を選んで個人ボードの上側に表向きで置き、もう1枚を箱に戻します。そのあと、選んだカード上に自然の精霊駒を1個置きます。自然の精霊駒は動物駒と同じ配置ルールに従います。



注意：自然の精霊カードによる得点は動物カードとまったく同じように計算され、他のすべての得点に追加されます。

ゲームの進行

各プレイヤーの自然の精霊カードは、その自然の精霊駒を個人ボード上に置いて完了させるまでは、カード4枚制限において数に含めます。

ゲームの終了

自然の精霊カードは動物カードとまったく同じように扱われます。自然の精霊駒を個人ボード上に置いている場合、プレイヤーは得点を得ます(置いていない場合のペナルティーはありません)。自然の精霊カードによる得点はゲーム終了までは計算されず、作り上げた景観に基づいて決まります。

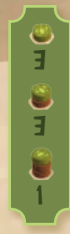
カードに示されているルールを参照して得点を計算します。自然の精霊カードの中には、他では参照されないような景観の組み合わせによる得点をもたらすものもあります！

自然の精霊カードの中には、以下の条件に基づいて得点をもたらすものがあります

自分の個人ボード上にある景観の数。



たとえば、この自然の精霊によって、プレイヤーは自分の個人ボード上にある高さ2の各山岳から4点、高さ3の各山岳から4点を得ます(孤立している山岳からも得ます)。この得点は通常の山岳の得点に加えて得られます。



自分の個人ボード上でつながっている景観のグループ。孤立している景観はサイズ1の1グループと見なされます。



たとえば、この自然の精霊によって、プレイヤーは通常の平野の得点に加えて、自分の個人ボード上にある黄トークン1枚か2枚からなるグループ1つごとに2点、黄トークン3枚以上からなるグループ1つごとに10点を得ます。この得点は通常の平野の得点に加えて得られます。

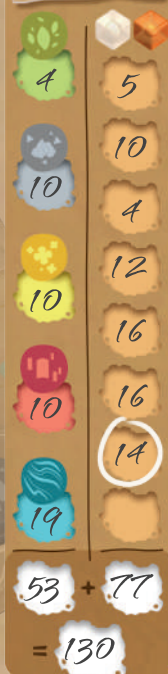


例：



ポーリンはこの自然の精霊カードを持っており、その駒を個人ボード上に置くことができました。ゲーム終了時、このカードは黄トークン1枚か2枚からなるグループ1つごとに2点、黄トークン3枚以上からなるグループ1つごとに10点の、計2+2+10=14点を追加でもたらしました。

ポーリン



ソロモード

プレイヤーはこのゲームを楽しんだり、学んだり、単に自分の最高得点の更新に挑戦したりするために独りでプレイすることができます。独りでプレイするためには以下の変更が必要です。

ゲームの準備

中央ボードのソロ面(3スペースしかない面)を表向きにします。中央ボードの近くに動物カードを3枚だけ表向きで置いてディスプレイとします。

ゲームの進行

各手番の終了時：

- 中央ボード上に残っているトークン6個を箱に戻し(これらは破棄され、袋には戻しません)、そのあと3つの各スペースにトークンを3個ずつ補充します。
- この手番で動物カードを得なかった場合、ディスプレイから動物カードを1枚捨て札にして、山の上から引いた1枚に置き換えることができます。

他のすべてのルールは変わりません。

ソロモードをプレイしているとき、あなたはできるだけ多くの太陽☀️を得ることを目的とします。これはゲーム中の成功度を表しています。獲得する☀️の数は、主に得点によって決まりますが、使った個人ボードの面や、ゲーム開始時に選んだ自然の精霊も影響を与えます。各組み合わせでの最高得点の更新に挑戦してください。

得点

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

A面



1☀️

B面



0☀️

自然の精霊



2☀️



1☀️



0☀️

例：

ポーリンは個人ボードのA面を使い(+1☀️)、ライオンの精霊を選んで(+1☀️)、130点を獲得しました(+5☀️)。このため、ポーリンは7☀️を得ました。悪くありません！

プレイヤーエイド

ゲームの進行

必須:

トークンの獲得と配置

任意:

動物カード1枚の獲得

動物駒1個の配置

各アクションは任意の順番で実行できる。
任意アクションは、トークン1個と別のトークン1個の配置のあいだに実行することもできる。

手番の終了:

- ・中央ボードにトークンを補充する。
- ・必要ならば、表向きの動物カードが5枚になるようにディスプレイに補充する。

トークンの配置

手番ごとに1回。

- ・空きスペースに置ける。
- ・先に置かれたトークンの下には置けない。
- ・動物駒の上や下には置けない。
- ・右図に示されている重ね順ルールに従っている場合にのみ重ねられる。



動物カード1枚の獲得

手番ごとに1回。

- ・必要な数の動物駒をリザーブから取り、そのカードの右辺にある各スペースに1個ずつ置く。
- ・いかなる時点でも、個人ボードの上側には最大4枚のカードを置くことができる。
- ・推奨: 自分の個人ボードの上側に、同時に同じ色のカードを複数置くことは避ける。

動物駒1個の配置

何回でも。

- ・生息地パターンは任意の向きで形成できる。
- ・パターンに示されている樹木／山岳の高さ条件に従わなければならない。
- ・各スペースには駒を1個しか置けない。
- ・各トークンは複数の(同種または別種の)生息地の一部となることができる。
- ・いったん置いた駒は、その配置のために使った生息地が個人ボード上からなくなった場合でも取り除かれない。

ゲームの終了

- ・中央ボードに補充するためのトークンが袋の中にある。
- ・あるプレイヤーの手番終了時、その個人ボード上の空きスペースが2つ以下しかない。全プレイヤーの手番数が同じになるまでプレイする。