JOHAN BENVENUTO



HARMONIES

RÈGLES DU JEU

MOT DE L'AUTEUR : *Merci à toute l'équipe de Libellud, et particulièrement à Anouk, Valentin et Matthis, qui ont su détecter et développer tout le potentiel du jeu.*
Maëva, encore toute mon admiration pour tes superbes illustrations, le jeu ne serait pas ce qu'il est sans toi.
Merci aussi aux membres de la CAL pour leurs conseils pendant les tests. Ne changez rien.

CRÉDITS 2024 – Auteur : Johan Benvenuto · Illustrations : Maëva Da Silva · Cheffe de Projet : Anouk Girard-Dagnas · Développement : Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Directrice Artistique : Maëva Da Silva · Maquette et ergonomie : Thomas Dutertre · Graphisme : Simon Hay · Responsable de production : Stéphane Robert
L'équipe remercie toutes les personnes qui ont aidé à développer ce jeu : Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joéva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément, et tous les autres !

DÉCOUVREZ LA RÈGLE EN VIDÉO !

BUT DU JEU

Dans *Harmonies*, construisez des paysages en plaçant des jetons colorés. Tentez de créer les territoires d'animaux et de les pousser à s'installer dans votre paysage !

Combinez tactiquement paysages et animaux pour gagner le plus de points de victoire et remporter la partie.

MATÉRIEL

- A 1 sac
- B 1 plateau central
- C 4 plateaux personnels
- D 4 cartes Aide de jeu
- E 120 jetons
- F 75 cubes Animal
- G 4 cubes Esprit de la nature
- H 32 cartes Animal
- I 10 cartes Esprit de la nature
- J 1 bloc de score
- 1 livret de règles

- **23** jetons bleus
- **23** jetons gris
- **21** jetons marron
- **19** jetons verts
- **19** jetons jaunes
- **15** jetons rouges

MISE EN PLACE

1

Placez le plateau central sur la face 2-4 joueurs.



2

Mettez tous les jetons dans le sac et placez ce dernier près du plateau central.



3

Placez 3 jetons, tirés aléatoirement du sac, sur chacun des 5 emplacements du plateau central.



4

Mélangez les cartes Animal et placez-en 5 face visible à côté du plateau central. Placez la pioche et les cubes Animal à proximité.

REMARQUE : Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les cartes Esprit de la nature. Laissez les cartes et les cubes correspondants dans la boîte (pour les intégrer à vos parties, voir *Cartes Esprit de la nature*, p. 10).







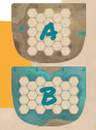




5

Chaque joueur prend un plateau personnel. Choisissez une face sur laquelle jouer. Tous les joueurs doivent jouer sur la même face. Chaque joueur prend également une carte Aide de jeu et la place sur la face correspondante.

REMARQUE : Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer sur la face A du plateau.



6

Le dernier joueur qui a vu un paysage magnifique est désigné premier joueur. Orientez la flèche du plateau central vers celui-ci.



TOUR DE JEU

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.
À votre tour, effectuez les actions suivantes, dans l'ordre de votre choix :

Obligatoire :

Prendre et placer des jetons

Optionnel :

Prendre 1 carte Animal

Poser 1 cube Animal

À la fin de votre tour, piochez 3 jetons dans le sac et complétez le plateau central. Si nécessaire, piochez 1 carte Animal pour avoir 5 cartes face visible.

Prendre et placer des jetons

Choisissez et placez les différents éléments qui vont composer votre paysage.

Vous **devez** réaliser cette action une fois par tour.

Prenez les 3 jetons d'un des emplacements du plateau central, puis placez-les sur votre plateau personnel, dans l'ordre de votre choix, en respectant les règles ci-dessous. Vous pouvez effectuer des actions optionnelles entre le placement de 2 jetons.

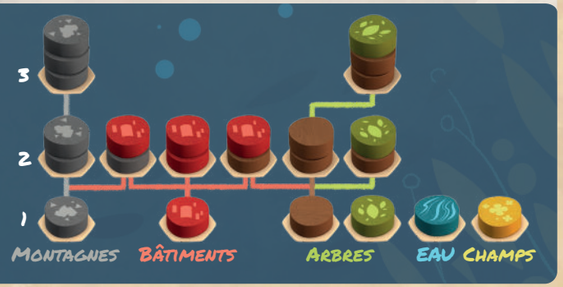
EXEMPLE :

Pauline prend 1 jeton gris, 1 jeton jaune et 1 jeton marron puis les place sur son plateau personnel.



RÈGLES DE PLACEMENT D'UN JETON

- Il peut toujours être placé sur une case vide.
- Il peut être placé sur 1 ou 2 jetons déjà joués pour former des Arbres, des Bâtiments ou des Montagnes (voir schéma ci-contre). Aucun autre empilement n'est autorisé.
- Il ne peut pas être placé sous des jetons déjà joués.
- Il ne peut pas être placé sur une case contenant un cube Animal (voir *Placer un cube Animal*, p. 6).



Prendre 1 carte Animal

Créez des habitats pour attirer les animaux qui vont peupler votre paysage.
Ceux-ci sont représentés par des cartes Animal.

Cette action est **optionnelle**. Vous pouvez la réaliser **une fois par tour** quand vous le souhaitez.

1. Choisissez 1 des 5 cartes Animal visibles au centre de la table et placez-la au-dessus de votre plateau personnel. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 cartes à la fois au-dessus de votre plateau personnel.

2. Placez 1 cube Animal de la réserve sur chaque emplacement de la carte choisie.

Ces animaux vont maintenant pouvoir être posés dans votre paysage si vous réalisez les motifs appropriés.

EXEMPLE :



DESCRIPTION DE LA CARTE ANIMAL



Emplacements réservés aux cubes Animal avant qu'ils ne soient posés sur votre plateau personnel.

Points de victoire

Motif à réaliser

Case sur laquelle le cube Animal doit être posé dans le motif.

Rappel de la couleur du jeton où le cube Animal doit être posé.

REMARQUE : Lors de vos premières parties, nous vous déconseillons de prendre simultanément plusieurs cartes Animal dont les cubes se posent sur des jetons de la même couleur. La bande colorée sur le côté de la carte est là pour vous rappeler cette couleur. Essayez de prendre des animaux dont les bandes sont de couleurs différentes.

Poser 1 cube Animal

Lorsque vous avez réalisé les bons habitats, les animaux viennent s'installer dans votre paysage.

Cette action est **optionnelle**. Vous pouvez la réaliser n'importe quand durant votre tour, **autant de fois que vous le souhaitez**.

Conditions de pose :

- Le motif représenté par la carte doit être strictement respecté, mais il peut être orienté dans le sens de votre choix (voir *Orientations*, p. 7).
- La taille des Arbres et des Montagnes doit être exactement celle indiquée sur la carte.
- La case où le cube doit être posé ne doit pas déjà contenir de cube Animal.
- Les Bâtiments peuvent être de n'importe quel type (le jeton du dessous peut être rouge, gris ou marron).

Si ces conditions sont remplies, prenez le cube le plus bas sur la carte Animal et posez-le sur le jeton du plateau qui lui est associé.
Lorsque le dernier cube d'une carte Animal est posé, mettez cette carte à côté de votre plateau personnel. Elle est complétée et ne compte plus dans la limite de 4 cartes que vous pouvez avoir au-dessus de votre plateau personnel.

En fin de partie, chaque carte Animal vous rapporte des points de victoire (voir *Comptage des points*, p. 8-9).

EXEMPLE :



Pauline prend 3 jetons (2 gris et 1 rouge). Elle en place un premier 1, ce qui lui permet de poser un Fennec 2.

REMARQUE : Un jeton peut participer à la réalisation de plusieurs motifs.



Pauline place un deuxième jeton 3, ce qui lui permet de poser deux autres Fennecs 4 et 5. La carte Fennec étant complétée, elle la place sur le côté de son plateau personnel 6.

REMARQUE : Chaque cube Animal est posé définitivement, même si le motif qui a permis sa pose finit par disparaître, ce qui peut arriver lorsque l'on place un jeton rouge sur un jeton gris, par exemple.

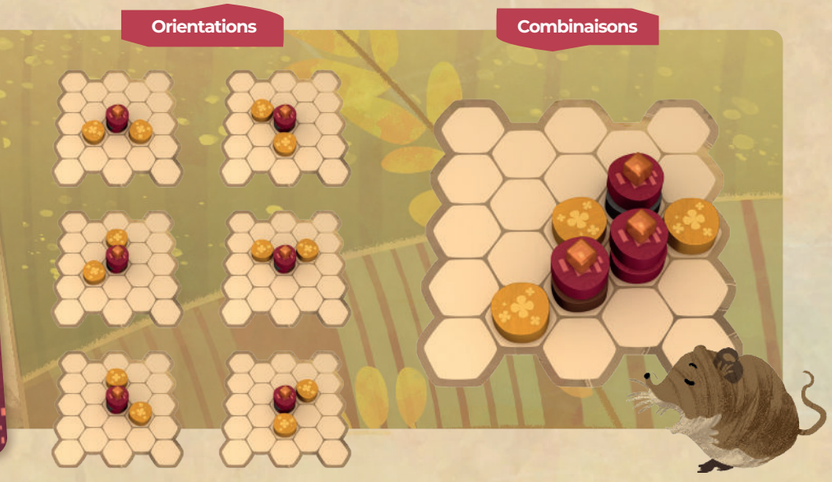


Pauline place le troisième et dernier jeton qu'elle a pris ce tour-ci 7, ce qui lui permet de poser une Souris 8. Le placement de ce jeton ne retire pas les deux Fennecs posés à l'étape précédente 9.



Orientations

Combinaisons



FIN DE PARTIE

La partie peut s'arrêter de 2 manières différentes :

- Si **le sac est vide** quand vous devez compléter le plateau central.
- Si, à la fin de votre tour, **2 cases ou moins sont inoccupées** sur votre plateau personnel.

Si nécessaire, terminez le tour de table jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Une fois la partie terminée, il ne vous reste plus qu'à additionner les points de vos paysages et des animaux que vous avez posés (voir *Comptage des points*, p. 8-9).

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant posé le plus de cubes Animal l'emporte.
Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

COMPTAGE DES POINTS

ARBRES



Un Arbre est composé de 1 jeton vert placé sur 0, 1 ou 2 jetons marron (pour une taille de 1, 2 ou 3 jetons).

Vous marquez des points en fonction de la taille de chaque arbre.

MONTAGNES



Une Montagne est une pile de 1, 2 ou 3 jetons gris.

Vous marquez des points en fonction de la taille de chaque Montagne. Cependant une Montagne ne rapporte aucun point si elle n'est adjacente à aucune autre Montagne.

CHAMPS



Un Champ est composé d'au moins 2 jetons jaunes connectés.

Vous marquez 5 points par Champ d'au moins 2 jetons. Chaque Champ doit être séparé ; si plus de 2 jetons sont connectés, ils ne comptent que pour un seul Champ.

EAU – FACE A : LA RIVIÈRE



Une Rivière est un groupe de jetons bleus connectés.

La longueur de votre Rivière détermine le nombre de points obtenus. Comptez le nombre de jetons pour aller d'une extrémité à l'autre de la Rivière par le plus court chemin (extrémités incluses).
Seule votre Rivière la plus longue est prise en compte. Si elle est longue de plus de 6 jetons, marquez 4 points par jeton supplémentaire.

EXEMPLE :

Ce n'est pas le plus court chemin.



EAU – FACE B : LES ÎLES



Si vous avez placé votre plateau personnel sur la face B, le décompte des jetons bleus est différent.
Chaque case ou groupe de cases isolé des autres par des jetons bleus constitue une Île.

Vous marquez 5 points par Île.

REMARQUE : Vous avez au minimum une Île, même si vous ne créez aucune séparation avec des jetons bleus.

EXEMPLE :

Ici Johan a créé 4 Îles, il marque donc 20 points.



BÂTIMENTS



Un Bâtiment est composé de 1 jeton rouge, placé sur 1 jeton marron, gris ou rouge.

Vous marquez 5 points par Bâtiment entouré d'au moins 3 jetons de couleurs différentes (parmi les six existantes). Seul le jeton du dessus est compté pour chaque case. Sinon, vous ne marquez aucun point.



CARTES ANIMAL



Pour chaque carte Animal complétée ou non, vous marquez les points de l'emplacement cube Animal vide le plus haut.
Une carte dont aucun cube n'a été posé vaut 0 point. Vous n'encourez aucune pénalité pour ne pas avoir posé tous les cubes d'une carte Animal.

EXEMPLE :



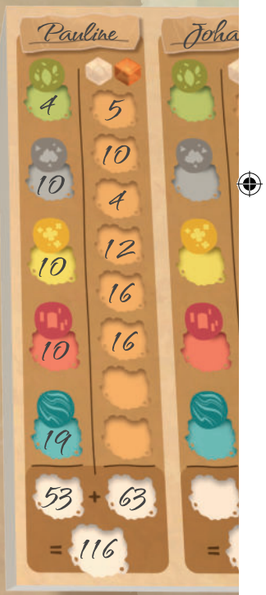


Total paysages = 53



Total animaux = 63

À la fin de la partie, Pauline obtient 53 points grâce aux différents paysages formés et 63 points grâce aux différents animaux posés.



CARTES ESPRIT DE LA NATURE

Après quelques parties, vous pourrez utiliser les cartes Esprit de la nature pour renouveler votre expérience de jeu !

Mise en place

Mélangez les cartes Esprit de la nature et donnez-en 2 à chaque joueur, face cachée. Lors de votre premier tour, choisissez 1 de vos 2 cartes, et placez-la au-dessus de votre plateau personnel et replacez l'autre dans la boîte. Placez 1 cube Esprit de la nature sur cette carte. Celui-ci fonctionne exactement comme les autres cubes Animal.

Tour de jeu

Votre carte Esprit de la nature compte dans votre limite de 4 cartes tant que vous n'en avez pas posé le cube sur votre plateau personnel.

Fin de partie

Les cartes Esprit de la nature fonctionnent comme les cartes Animal : vous marquerez des points si l'Esprit est posé sur votre plateau. Vous n'encourez aucune pénalité pour ne pas avoir posé le cube d'une carte Esprit de la nature. Les points marqués ne sont pas fixes, ils dépendent des paysages réalisés.

Référez-vous à la règle indiquée sur la carte pour connaître sa valeur en points. Certains de ces Esprits vous récompenseront pour des combinaisons de paysages que vous n'auriez pas cherché à réaliser autrement !

REMARQUE : Les points des cartes Esprit de la nature ne remplacent pas les points que vous marquez par ailleurs.

Certains Esprits de la nature rapportent des points en fonction :

De la quantité de certains paysages sur votre plateau.

Par exemple, avec cet Esprit de la nature, vous gagnez 4 points pour chaque Montagne de taille 2 et 4 points pour chaque Montagne de taille 3 sur votre plateau personnel (même pour les Montagnes isolées).
Ces points s'ajoutent aux points que vous marquez normalement pour les Montagnes.

Des groupes de paysages connectés sur votre plateau. Un paysage isolé est considéré comme un groupe de taille 1.

Par exemple, avec cet Esprit de la nature, vous gagnez 2 points pour chaque Champ de 1 ou 2 jetons et 10 points pour chaque Champ d'au moins 3 jetons sur votre plateau personnel.
Ces points s'ajoutent aux points que vous marquez normalement pour les Champs.

EXEMPLE :



Pauline a une carte Esprit de la nature et a réussi à poser le cube correspondant sur son plateau. À la fin de la partie, cette carte lui rapporte 2 points pour chaque Champ de 1 ou 2 jetons et 10 points pour chaque Champ d'au moins 3 jetons soit 14 points.

MODE SOLO

Vous pouvez jouer seul pour découvrir le jeu, vous entraîner ou chercher à battre votre meilleur score ! Pour jouer seul, les adaptations suivantes sont nécessaires :

Mise en place

Placez le plateau central sur la face Solo, qui ne comporte que 3 emplacements. Ne placez que 3 cartes Animal au centre de la table.

Tour de jeu

À la fin de chaque tour de jeu :

- Remettez dans la boîte les 6 jetons restants (ils sont défaussés définitivement et ne retournent pas dans le sac), puis placez 3 jetons du sac sur chacun des 3 emplacements du plateau central.
- Si vous n'avez pas pris de carte Animal ce tour-ci, vous pouvez défausser 1 carte Animal du centre de la table et la remplacer par la première de la pioche.

Les autres règles sont inchangées. En mode solo, vous chercherez à obtenir un maximum de soleils ☀, qui représenteront votre niveau de réussite. Le nombre de ☀ obtenus dépend principalement de votre score, mais également de la face du plateau et de l'Esprit de la nature choisis en début de partie. Essayez de battre votre record dans toutes les configurations !

SCORE

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

FACE

A	B
1☀	0☀

ESPRIT DE LA NATURE

✗		
2☀	1☀	0☀

EXEMPLE :

Pauline a obtenu 130 points (5☀) en jouant sur la face A (+1☀) avec l'esprit du Lion (+1☀). Elle obtient donc 7☀, pas mal !

RÉSUMÉ DU JEU

TOUR DE JEU

Obligatoire :

Prendre et placer des jetons

Optionnel :

Prendre 1 carte Animal | **Poser 1 cube Animal**

Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.
Les actions optionnelles peuvent être effectuées entre le placement de 2 jetons.

Fin du tour :
- compléter le plateau central ;
- compléter éventuellement les cartes Animal (5 cartes visibles à la fois).

Obligatoire :

Prendre et placer des jetons

1 fois par tour :
- possible sur une case vide ;
- jamais en dessous d'autres jetons ;
- jamais en dessous ou au-dessus d'un cube Animal ;
- respecter les règles d'empilement ci-contre.



Optionnel :

Prendre 1 carte Animal

1 fois par tour :
- prendre immédiatement les cubes correspondants ;
- 4 cartes maximum au-dessus de votre plateau personnel ;
- conseil : éviter d'avoir plusieurs cartes de la même couleur en même temps au-dessus de votre plateau personnel.

Poser 1 cube Animal

Illimité :
- orientation au choix ;
- taille des Arbres et des Montagnes à respecter ;
- 1 cube maximum par case ;
- un jeton peut servir à plusieurs Animaux (identiques ou différents) ;
- chaque cube est posé définitivement, même si le motif ayant servi à le poser n'est plus présent.

FIN DE PARTIE

- le sac est vide quand vous devez compléter le plateau central ;
- à la fin de son tour, le plateau personnel d'un joueur ne comporte plus que 2 cases inoccupées ou moins.

Si nécessaire, terminer le tour de table.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr
FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + PAPIER GRAPHIQUE