JOHAN BENVENUTO



HARMONIES

SPIELANLEITUNG

VORWORT DES AUTORS: *Vielen Dank an das Libellud-Team für die herausragende Arbeit, besonders an Anouk und Valentin, die das Potenzial in diesem Spiel gesehen haben.*
Maëva, ich möchte dir erneut zu den großartigen Illustrationen gratulieren! Ohne dich wäre das Spiel nicht das, was es heute ist. Mein Dank gilt auch den CAL-Mitgliedern (einer Vereinigung von Spieleautorinnen und -autoren aus Lyon) für ihre Vorschläge während der Spieletests. Bleibt wie ihr seid!

2024 CREDITS: Autor: Johan Benvenuto · Illustrationen: Maëva Da Silva · Projektmanagement: Anouk Girard-Dagnas · Entwicklung: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva · Layout und funktionelle Gestaltung: Thomas Dutertre · Grafische Gestaltung: Simon Hay · Produktionsmanagement: Stéphane Robert
Das Team dankt Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joéva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément und allen anderen, die dabei geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln.

DIE REGELN ALS VIDEO

SPIELZIEL

In *Harmonies* baut ihr Landschaften, indem ihr bunte Spielsteine legt, und schafft so Lebensräume für Tiere. Achtet auf die Bedingungen, um möglichst viele Tiere in euren Welten anzusiedeln und Punkte zu erhalten. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

SPIELMATERIAL

- A 1 Beutel
- B 1 gemeinsamer Spielplan
- C 4 persönliche Spielpläne
- D 4 Wertungsübersichten
- E 120 Spielsteine
- F 66 Tierwürfel
- G 4 Naturgeistwürfel
- H 32 Tierkarten
- I 10 Naturgeistkarten
- J 1 Wertungsblock

1 Spielanleitung

- **23** blaue Spielsteine
- **23** graue Spielsteine
- **21** braune Spielsteine
- **19** grüne Spielsteine
- **19** gelbe Spielsteine
- **15** rote Spielsteine

SPIELVORBEREITUNG

1

Legt den gemeinsamen Spielplan mit der Seite für 2–4 Personen nach oben in die Tischmitte.



2

Legt alle Spielsteine in den Beutel. Legt dann den Beutel neben den gemeinsamen Spielplan.



3

Füllt jedes der 5 Felder auf dem gemeinsamen Spielplan mit je 3 zufälligen Spielsteinen aus dem Beutel auf.



4

Mischt die Tierkarten und legt 5 davon offen neben den gemeinsamen Spielplan. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel daneben und die Tierwürfel in die Nähe.

HINWEIS: Wir empfehlen, erst einige Partien zu spielen, bevor ihr die Naturgeistkarten verwendet. Lasst die Naturgeistkarten und -würfel fürs Erste in der Schachtel (siehe *Naturgeistkarten*, S. 10).









5

Nehmt euch jeweils einen persönlichen Spielplan. Entscheidet gemeinsam, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Ihr müsst alle mit derselben Spielplanseite spielen. Nehmt euch zusätzlich jeweils eine Wertungsübersicht und legt sie mit der zur Spielplanseite passenden Seite oben vor euch.

HINWEIS: Bei euren ersten Partien empfehlen wir Seite A der persönlichen Spielpläne.



6

Wer zuletzt eine atemberaubende Landschaft gesehen hat, beginnt. Dreht den gemeinsamen Spielplan so, dass der Pfeil auf diese Person zeigt.



SPIELABLAUF

Ihr beginnt bei der Person, auf die der gemeinsame Spielplan zeigt, und seid im Uhrzeigersinn am Zug.
In deinem Zug führst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

Du musst:

- Spielsteine nehmen und legen

Du darfst:

- 1 Tierkarte nehmen
- 1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen

Ziehe am Ende deines Zuges 3 Spielsteine aus dem Beutel und fülle den gemeinsamen Spielplan auf. Fülle, falls nötig, die Tierkarten auf, sodass 5 Karten offen ausliegen.

Spielsteine nehmen und legen

Mit dieser Aktion legst du Spielsteine auf deinen Spielplan, um deine Landschaften zu bilden.

Du **musst** diese Aktion genau ein Mal in deinem Zug ausführen.

Nimm die 3 Spielsteine von einem der Felder auf dem gemeinsamen Spielplan.
Du musst diese 3 Spielsteine auf deinen persönlichen Spielplan legen. Befolge dabei die unten beschriebenen Regeln.
Nachdem du einen Spielstein auf deinen Spielplan gelegt hast, darfst du optionale Aktionen ausführen, bevor du den nächsten Spielstein legst.

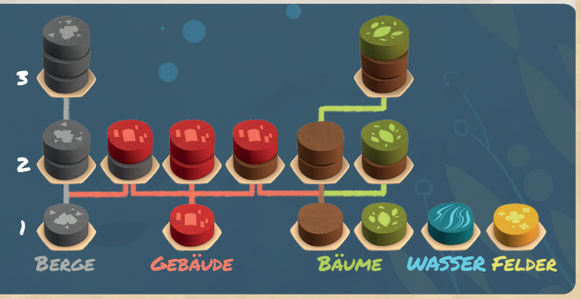
BEISPIEL:

Pauline nimmt sich 1 grauen Spielstein, 1 braunen Spielstein und 1 gelben Spielstein. Dann legt sie sie auf ihren persönlichen Spielplan.



SO LEGST DU EINEN SPIELSTEIN

- Du kannst einen Spielstein immer auf ein beliebiges leeres Feld legen.
- Du kannst einen Spielstein auf 1 oder 2 bereits gelegte Spielsteine legen, um Bäume, Gebäude oder Berge zu erschaffen (wie rechts abgebildet). Andere Spielsteinstapel sind nicht erlaubt.
- Du kannst einen Spielstein nicht unter bereits gelegte Spielsteine legen.
- Du kannst einen Spielstein nicht auf oder unter einen Tierwürfel legen (siehe *1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen*, S. 6).



1 Tierkarte nehmen

Tiere werden durch Tierkarten dargestellt. Auf jeder Tierkarte ist ein Lebensraummuster zu sehen, das du auf deinem Spielplan bilden musst, um das Tier dort anzusiedeln.

Diese Aktion ist **optional**. Du darfst sie **genau ein Mal** zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausführen.

1. Wähle 1 Tierkarte aus den 5 offen ausliegenden Tierkarten in der Tischmitte. Lege die gewählte Karte oberhalb deines persönlichen Spielplans ab. Du darfst bis zu 4 Tierkarten gleichzeitig dort liegen haben.

2. Nimm dir so viele Tierwürfel aus dem Vorrat, wie Felder auf der rechten Seite der Tierkarte abgebildet sind. Lege 1 Würfel auf jedes Feld.

Diese Tiere können ab sofort auf deine Landschaften gelegt werden (siehe *1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen*, S. 6).

BEISPIEL:



ERKLÄRUNG EINER TIERKARTE



- Feld für Tierwürfel, bis du sie auf deinen persönlichen Spielplan legen kannst
- Punkte
- Das Muster, das die Spielsteine auf deinem persönlichen Spielplan bilden müssen, um den Lebensraum zu erschaffen
- Der Spielstein im Lebensraum, auf den du den Tierwürfel legen musst
- Ein farbiger Streifen, der dich an die Farbe des Spielsteins erinnert, auf den du den Tierwürfel legen musst

HINWEIS: Versuche zu vermeiden, mehrere Tierkarten derselben Farbe oberhalb deines Spielplans zu haben, also Tierkarten, bei denen die Tierwürfel auf Spielsteine derselben Farbe gelegt werden. Der farbige Streifen am Rand der Karte erinnert dich an diese Farbe. Versuche Tierkarten zu wählen, die verschiedenfarbige Streifen haben.

1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen

Tiere können sich in deinen Landschaften ansiedeln, wenn du ihren Lebensraum erschaffen hast.

Diese Aktion ist **optional**. Du darfst sie **mehrmals** zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausführen.

Legebedingungen für Tierwürfel:

- Das Lebensraummuster auf deinem persönlichen Spielplan muss genau der Abbildung auf der Tierkarte entsprechen, kann aber in eine beliebige Richtung ausgerichtet sein (siehe *Ausrichtungen*, S. 7).
- Die Höhe der Bäume und Berge muss genau der Abbildung auf der Tierkarte entsprechen.
- Der Spielstein im Lebensraum, auf den du den Tierwürfel legen musst, muss unbesetzt sein.
- Gebäude können aus verschiedenen Spielsteinen bestehen (der untere Spielstein kann entweder rot, braun oder grau sein).

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, nimmst du den untersten Tierwürfel von einer Tierkarte und legst ihn auf den entsprechenden Spielstein im Lebensraum auf deinem persönlichen Spielplan.
Sobald du den letzten Tierwürfel von einer Tierkarte auf deinen persönlichen Spielplan gelegt hast, legst du die Karte neben deinen persönlichen Spielplan. Sie ist jetzt abgeschlossen und zählt nicht mehr zu deiner Begrenzung von 4 Karten.

Am Ende der Partie erhältst du für jede Tierkarte Punkte (siehe *Punkte zählen*, S. 8 und 9).

Beispiel:



Pauline nimmt sich 3 Spielsteine (2 graue und 1 roten). Sie legt 1 der grauen Spielsteine zwischen einen grauen und einen gelben 1, wodurch sie einen Wüstenfuchs legen kann 2.

Hinweis: Ein einzelner Spielstein kann Teil mehrerer Lebensräume sein.



Pauline legt einen zweiten Spielstein 3, wodurch sie 2 weitere Wüstenfüchse legen kann 4 und 5. Die Wüstenfuchs-Tierkarte ist jetzt abgeschlossen. Pauline legt sie neben ihren persönlichen Spielplan 6.

Hinweis: Ein Tierwürfel wird nicht zurückgenommen, auch wenn sich der Lebensraum im weiteren Spielverlauf verändert. Das kann beispielsweise passieren, wenn ein roter Spielstein auf einen grauen gelegt wird.

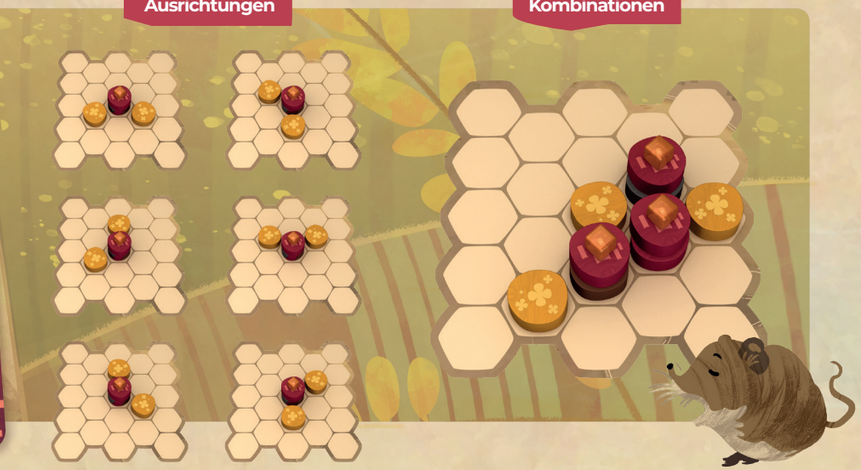


Pauline legt den letzten Spielstein in ihrem Zug 7, wodurch sie eine Spitzmaus legen kann 8. Sie muss durch das Legen des Spielsteins und der Spitzmaus nicht die Wüstenfüchse entfernen 9, da sie auf ihre Spielsteine gelegt wurden, bevor der letzte Spielstein hinzugefügt wurde.



Ausrichtungen

Kombinationen



Ende der Partie

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

Der **Beutel ist leer**, wenn der gemeinsame Spielplan aufgefüllt werden muss.

Am Ende eines Zuges gibt es **2 oder weniger unbesetzte Felder** auf einem persönlichen Spielplan.

Beendet, falls nötig, die laufende Runde, sodass alle dieselbe Anzahl an Zügen gespielt haben. Zählt am Ende der Partie jeweils die Punkte für eure Landschaften und Tiere zusammen (siehe *Punkte zählen*, S. 8 und 9).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt die daran beteiligte Person, die mehr Tierwürfel gelegt hat. Gibt es hierbei auch einen Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

PUNKTE ZÄHLEN

BÄUME



Ein Baum besteht aus 1 grünen Spielstein, der auf 0, 1 oder 2 braune Spielsteine gelegt wurde, um einen Baum der Höhe 1, 2 oder 3 zu erschaffen.

Die Höhe eines Baums bestimmt, wie viele Punkte du für ihn erhältst.

BERGE



Ein Berg besteht aus einem Stapel aus 1, 2 oder 3 grauen Spielsteinen.

Die Höhe eines Bergs bestimmt, wie viele Punkte du für ihn erhältst. Allerdings ist ein Berg 0 Punkte wert, wenn er nicht an einen anderen Berg angrenzt.

FELDER



Ein Feld besteht aus mindestens 2 angrenzenden gelben Spielsteinen.

Du erhältst 5 Punkte für jedes Feld, das aus mindestens 2 angrenzenden gelben Spielsteinen besteht. Um möglichst viele Punkte zu erhalten, solltest du viele kleine Felder erschaffen, die nicht aneinander angrenzen. Hast du beispielsweise ein Feld, das aus 4 angrenzenden Spielsteinen besteht, gilt es als ein Feld und ist nur 5 Punkte wert.

WASSER – SEITE A: DER FLUSS



Ein Fluss besteht aus einer Kette aufeinanderfolgender blauer Spielsteine.

Die Länge eines Flusses bestimmt, wie viele Punkte du für ihn erhältst. Zähle die Anzahl an Spielsteinen, die zu einem Fluss gehören, von einem Ende des Flusses zum anderen, indem du den kürzesten Weg nimmst (einschließlich der Enden).
Ist dein Fluss länger als 6 aufeinanderfolgende Spielsteine, erhältst du 4 Punkte für jeden weiteren Spielstein nach dem sechsten. Du erhältst nur Punkte für deinen längsten Fluss.

BEISPIEL:

Nicht Teil des kürzesten Wegs.



WASSER – SEITE B: DIE INSELN



Wenn ihr Seite B der persönlichen Spielpläne verwendet, werden die blauen Spielsteine auf andere Weise gewertet. Spielplanfelder, die durch blaue Spielsteine von anderen Spielplanfeldern abgetrennt sind, bilden eine Insel.

Du erhältst 5 Punkte für jede Insel.

HINWEIS: Du hast immer mindestens 1 Insel, auch wenn du keine Abtrennung durch blaue Spielsteine hast.

BEISPIEL:

Johan hat 4 Inseln erschaffen.
Er erhält 20 Punkte dafür.



GEBÄUDE



Ein Gebäude besteht aus 1 roten Spielstein, der auf 1 braunen, grauen oder roten Spielstein gelegt wurde.

Du erhältst 5 Punkte für jedes Gebäude, das von mindestens 3 verschiedenfarbigen Spielsteinen umgeben ist (aus den 6 verfügbaren Farben, einschließlich rot). Berücksichtige nur die obersten Spielsteine auf den angrenzenden Feldern.

Ist diese Bedingung nicht erfüllt, ist ein Gebäude 0 Punkte wert.



TIERKARTEN



Du erhältst für jede Tierkarte, egal ob abgeschlossen oder nicht, die Anzahl an Punkten, die unter dem obersten Feld ohne Tierwürfel steht.
Eine Karte, auf der noch alle Tierwürfel liegen, ist 0 Punkte wert. Es gibt keine Strafe für auf Tierkarten verbliebene Tierwürfel.

BEISPIEL:





Gesamtpunkte Landschaften = 53



Gesamtpunkte Tiere = 63



Am Ende der Partie erhält Pauline 53 Punkte für ihre Landschaften und 63 Punkte für die Tiere. Insgesamt hat sie 116 Punkte gesammelt.

NATURGEISTKARTEN

Nachdem ihr einige Partien gespielt habt, könnt ihr euer Spielerlebnis mit den Naturgeistkarten erweitern!

Spielvorbereitung

Mischt die Naturgeistkarten und teilt an alle jeweils 2 verdeckt aus. Schaut euch die beiden Karten jeweils während eures ersten Zuges an, wählt 1 und legt sie offen oberhalb eures persönlichen Spielplans ab. Legt die andere Karte zurück in die Schachtel. Legt dann einen Naturgeistwürfel auf die gewählte Karte. Für den Naturgeistwürfel gelten dieselben Legebedingungen wie für Tierwürfel.

Spielablauf

Deine Naturgeistkarte zählt zu deiner Begrenzung von 4 Karten, bis du sie abschließt, indem du den Naturgeistwürfel auf deinen persönlichen Spielplan legst.

Ende der Partie

Naturgeistkarten werden genau wie Tierkarten behandelt: Du erhältst Punkte, wenn du den Naturgeistwürfel auf deinen persönlichen Spielplan gelegt hast, und wirst nicht bestraft, falls du es nicht schaffst. Allerdings werden die tatsächlichen Punkte der Naturgeistkarte erst am Ende der Partie berechnet und beziehen sich auf deine erschaffenen Landschaften.

Schau dir die Vorgaben auf der Naturgeistkarte an, um den Punktewert der Karte zu bestimmen. Manche Naturgeistkarten belohnen dich für Landschaftskombinationen, auf die du normalerweise nicht geachtet hättest!

HINWEIS: Naturgeistkarten werden wie Tierkarten gewertet. Zähle die erzielten Punkte zu den Punkten dazu, die du für deine Tiere und Landschaften erhältst.

Durch manche Naturgeistkarten erhältst du Punkte, die sich auf Folgendes beziehen:

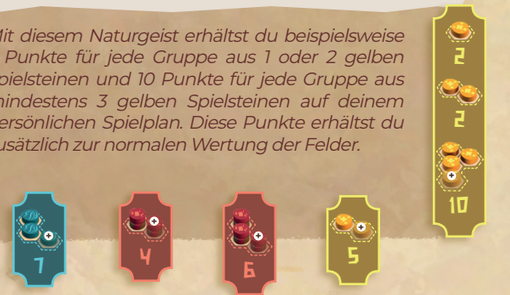
Die Anzahl an bestimmten Landschaften auf deinem persönlichen Spielplan.

Mit diesem Naturgeist erhältst du beispielsweise 4 Punkte für jeden Berg der Höhe 2 und 4 Punkte für jeden Berg der Höhe 3 auf deinem persönlichen Spielplan (einschließlich alleinstehender Berge). Diese Punkte erhältst du zusätzlich zur normalen Wertung der Berge.



Die Gruppen verbundener Landschaftsgebiete auf deinem persönlichen Spielplan. Eine einzelne Landschaft wird als eine Gruppe der Größe 1 gewertet.

Mit diesem Naturgeist erhältst du beispielsweise 2 Punkte für jede Gruppe aus 1 oder 2 gelben Spielsteinen und 10 Punkte für jede Gruppe aus mindestens 3 gelben Spielsteinen auf deinem persönlichen Spielplan. Diese Punkte erhältst du zusätzlich zur normalen Wertung der Felder.



BEISPIEL:





Pauline hat diese Naturgeistkarte und konnte den Naturgeistwürfel auf ihren persönlichen Spielplan legen. Am Ende der Partie erhält sie mit dieser Karte 2 Punkte für jede Gruppe aus 1 oder 2 gelben Spielsteinen und 10 Punkte für jede Gruppe aus mindestens 3 gelben Spielsteinen, also 2 + 2 + 10 = 14 zusätzliche Punkte.

SOLOMODUS

Du kannst Harmonies *allein spielen, um das Spiel kennenzulernen, zu üben oder einfach, um deinen eigenen Highscore zu schlagen! Im Solomodus musst du folgende Änderungen beachten:*

Spielvorbereitung

Lege den gemeinsamen Spielplan mit der Solo-Seite oben in die Tischmitte. Diese Seite hat nur 3 Felder. Lege nur 3 Tierkarten offen neben den gemeinsamen Spielplan.

Spielablauf

Am Ende jedes Zuges:

- Lege die verbleibenden 6 Spielsteine zurück in die Schachtel (sie werden **aus dem Spiel entfernt** und kommen nicht zurück in den Beutel) und fülle dann die 3 Felder auf dem gemeinsamen Spielplan mit je 3 Spielsteinen aus dem Beutel auf.
- Falls du in diesem Zug keine Tierkarte genommen hast, darfst du 1 Tierkarte aus der Tischmitte ablegen und durch die oberste Karte des Tierkartenstapels ersetzen.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Im Solomodus versuchst du, so viele Sonnen wie möglich zu erhalten. Sie stellen deinen Erfolg während der Partie dar. Die Anzahl an erhaltenen hängt hauptsächlich von deiner Punkteanzahl ab, wird aber auch von der verwendeten Seite deines persönlichen Spielplans und deinem gewählten Naturgeist beeinflusst. Versuche, deinen Highscore in allen Konstellationen zu schlagen.

PUNKTEANZAHL

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

SEITE



1 | 0

NATURGEIST



2 | 1 | 0

BEISPIEL:

Pauline hat mit Seite A ihres persönlichen Spielplans (+1) und mit dem Löwengeist (+1) gespielt und 130 Punkte (5) erhalten. Also hat sie insgesamt 7 . Nicht schlecht!

SPIELHILFE

SPIELABLAUF

Du musst:

Spielsteine nehmen und legen

Du darfst:

1 Tierkarte nehmen

1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen

Du kannst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.
Optionale Aktionen darfst du zwischen dem Legen von 2 Spielsteinen ausführen.

Am Ende deines Zuges:
- Fülle den gemeinsamen Spielplan auf.
- Fülle, falls nötig, die Tierkarten auf, sodass 5 Karten offen ausliegen.

Du musst:

Spielsteine nehmen und legen

Ein Mal in deinem Zug.
- Du kannst einen Spielstein immer auf ein leeres Feld legen.
- Du kannst einen Spielstein nie unter einen bereits gelegten Spielstein legen.
- Du kannst einen Spielstein nie unter oder auf einen Tierwürfel legen.
- Du kannst einen Spielstein nur auf einen anderen Spielstein legen, wenn du die Stapelregeln einhältst (wie rechts abgebildet).



Du darfst:

1 Tierkarte nehmen

Ein Mal in deinem Zug.
- Nimm dir so viele Tierwürfel, wie Felder auf der rechten Seite der Tierkarte abgebildet sind, und lege sie darauf.
- Es dürfen zu jeder Zeit maximal 4 Tierkarten oberhalb deines persönlichen Spielplans liegen.
- Empfehlung: Versuche zu vermeiden, mehrere Tierkarten derselben Farbe oberhalb deines Spielplans zu haben.

1 Tierwürfel auf einen Spielstein legen

Beliebig oft.
- Lebensraummuster können beliebig ausgerichtet sein.
- Die Höhe der Bäume und Berge muss genau der Abbildung auf der Tierkarte entsprechen.
- Auf jedem Spielstein kann nur 1 Tierwürfel liegen.
- Ein Spielstein kann Teil mehrerer (identischer oder verschiedener) Lebensräume sein.
- Ein Tierwürfel wird nicht zurückgenommen, auch wenn sich der Lebensraum im weiteren Spielverlauf verändert.

ENDE DER PARTIE

- Es sind keine Spielsteine mehr im Beutel, um den gemeinsamen Spielplan aufzufüllen.
- Am Ende eines Zuges gibt es 2 oder weniger unbesetzte Felder auf einem persönlichen Spielplan.

Beendet, falls nötig, die laufende Runde, sodass alle dieselbe Anzahl an Zügen gespielt haben.