JOHAN BENVENUTO



HARMONIES

REGRAS DO JOGO

PALAVRAS DO DESIGNER: *Obrigado à equipe Libellud pelo incrível trabalho, especialmente Anouk e Valentin, que viram o potencial deste jogo. A Maëva, meus parabéns pelas esplêndidas ilustrações! O jogo não seria o que é sem você. Meus agradecimentos aos membros da CAL (uma associação de designers de jogos de Lyon) por suas recomendações durante os testes. Nunca mudem!*

CRÉDITOS 2024: Design de Jogo: Johan Benvenuto · Arte: Maëva Da Silva · Gerência de Projeto: Anouk Girard-Dagnas · Desenvolvimento: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Direção de Arte: Maëva Da Silva · Layout e Design Funcional: Thomas Dutertre · Design Gráfico: Simon Hay · Gerência de Produção: Stéphane Robert
A equipe agradece a Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joéva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément e todos os outros que ajudaram a desenvolver este jogo.
Gestão de Produto: Carmen Manfrinatti · Tradução: Mateus Ornellas · Revisão: Luis Perdomo e Camila Loricchio · Revisão de Layout: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

COMO JOGAR (EM VÍDEO)

OBJETIVO DO JOGO

Em *Harmonies*, você deve construir Paisagens ao posicionar peças coloridas e criar Habitats para seus Animais. Para ganhar mais pontos e vencer a partida, incorpore os Habitats em suas Paisagens de forma inteligente e coloque neles o maior número possível de Animais.

COMPONENTES

- A 1 Bolsa
- B 1 Tabuleiro Central
- C 4 Tabuleiros Pessoais
- D 4 Cartas de Auxílio
- E 120 Peças
- F 66 Cubos de Animais
- G 4 Cubos de Espíritos da Natureza
- H 32 Cartas de Animais
- I 10 Cartas de Espíritos da Natureza
- J 1 Bloco de Pontuação

1 Livro de Regras

- **23** peças azuis
- **23** peças cinza
- **21** peças marrons
- **19** peças verdes
- **19** peças amarelas
- **15** peças vermelhas

PREPARAÇÃO

1

Coloque o Tabuleiro Central com o lado de 2-4 Jogadores virado para cima.



2

Coloque todas as peças na Bolsa, então coloque a Bolsa perto do Tabuleiro Central.



3

Preencha cada um dos 5 espaços do Tabuleiro Central com 3 peças compradas aleatoriamente da Bolsa.



4

Embaralhe as Cartas de Animais e coloque 5 cartas viradas para cima perto do Tabuleiro Central. Coloque o resto das cartas por perto como uma pilha de compra, e coloque os Cubos de Animais ao alcance de todos os jogadores.

NOTA: Recomendamos que você jogue algumas partidas antes de usar as Cartas de Espíritos da Natureza. Mantenha as cartas e peças correspondentes na caixa (veja *Cartas de Espíritos da Natureza*, p.10).



















5

Cada jogador pega um Tabuleiro Pessoal, e os jogadores decidem coletivamente qual lado do tabuleiro irão usar. Todos os jogadores devem usar o mesmo lado virado para cima. Cada jogador também pega uma Carta de Auxílio, deixando-a virada para o lado que corresponde aos Tabuleiros Pessoais.

NOTA: Em suas primeiras partidas, recomendamos utilizar o Lado A dos Tabuleiros Pessoais.





6

O último jogador a ter visto uma paisagem magnífica será o primeiro jogador. Aponte a seta do Tabuleiro Central em direção a ele.



TURNO DA PARTIDA

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador joga um turno ao realizar as seguintes ações na ordem que quiser:

Obrigatório:

- Pegar e posicionar peças

Opcional:

- Pegar 1 Carta de Animal
- Posicionar 1 Cubo de Animal

No fim do seu turno, compre 3 peças da Bolsa e reabasteça o Tabuleiro Central. Reabasteça a fileira de Cartas de Animais, se necessário, de modo que haja 5 cartas viradas para cima.

Pegar e posicionar peças

Com esta ação, você posicionará os vários recursos que formarão a sua Paisagem.

Você **deve** realizar esta ação exatamente uma vez durante o seu turno.
Pegue 3 peças de qualquer um dos espaços do Tabuleiro Central.

Você deve posicionar essas 3 peças no seu Tabuleiro Pessoal onde achar mais adequado, seguindo as regras a seguir. Após posicionar uma peça, você pode realizar ações opcionais antes de posicionar a próxima peça.

EXEMPLO:

Giulia pega 1 peça cinza, 1 peça marrom e 1 peça amarela. Em seguida, ela as posiciona em seu Tabuleiro Pessoal.



COMO POSICIONAR UMA PEÇA

- Ela sempre pode ser posicionada em um espaço vazio.
- Ela pode ser colocada sobre 1 ou 2 peças previamente posicionadas para criar Árvores, Construções ou Montanhas (como mostrado na ilustração à direita). Nenhum outro empilhamento é permitido.
- Ela não pode ser posicionada embaixo de peças previamente posicionadas.
- Ela não pode ser posicionada em um espaço ocupado por um Cubo de Animal (veja *Posicionando um Cubo de Animal*, p.6).



Pegar 1 Carta de Animal

Animais são representados por Cartas de Animais. Cada Carta de Animal indica o padrão de Habitat que você deve formar na sua Paisagem para ser capaz de posicionar seu Animal.

Essa ação é **opcional**. Você pode realizá-la a qualquer momento durante o seu turno, mas apenas **uma vez por turno**.

1. Escolha 1 Carta de Animal do centro da mesa entre as 5 cartas viradas para cima. Em seguida, coloque essa carta acima do seu Tabuleiro Pessoal. Você pode ter até 4 cartas simultaneamente acima do seu Tabuleiro Pessoal.

2. Pegue uma quantidade de Cubos de Animais da reserva igual ao número de espaços a serem preenchidos na sua Carta de Animal e coloque 1 cubo em cada um desses espaços.

Esses Animais agora podem ser posicionados na sua Paisagem (veja *Posicionando um Cubo de Animal*, p. 6).



DESCRIÇÃO DE UMA CARTA DE ANIMAL



Posicione os Cubos de Animais aqui até que você possa movê-los para o seu Tabuleiro Pessoal.

Pontos

O padrão que suas peças de Paisagem devem formar no seu Tabuleiro Pessoal para criar o Habitat.

O espaço no qual o Cubo de Animal deve ser posicionado no Habitat.

Um lembrete da cor da peça na qual o Cubo de Animal deve ser posicionado.

NOTA: Em suas primeiras partidas, recomendamos que você evite ter múltiplas Cartas de Animais acima do seu Tabuleiro Pessoal cujos cubos sejam colocados na mesma cor. A faixa colorida na lateral da carta é um lembrete dessa cor, então tente escolher Animais cujas faixas sejam de cores diferentes.

Posicionar 1 Cubo de Animal

Os Animais podem ser colocados na sua Paisagem assim que você recriar seus Habitats necessários.

Esta ação é **opcional**. Você pode realizá-la **múltiplas vezes** no seu turno, a qualquer momento.

Requisitos para o posicionamento:

· O padrão do Habitat deve ser criado no seu Tabuleiro Pessoal exatamente como descrito na carta. No entanto, ele pode ser orientado em qualquer direção. (veja *Orientações*, p.7).

· A altura das Árvores e Montanhas deve corresponder exatamente ao que é mostrado na carta.

· A Peça de Paisagem na qual o Cubo de Animal deve ser posicionado no Habitat deve estar desocupada.

· As Construções podem ser de qualquer tipo (por ex.: a peça do fundo pode ser vermelha, marrom ou cinza).

Se esses requisitos forem atendidos, pegue o cubo mais abaixo da Carta de Animal e coloque-o na Peça de Paisagem correspondente dentro do Habitat do seu Tabuleiro Pessoal.
Assim que o último cubo de uma Carta de Animal for posicionado, coloque essa carta ao lado do seu Tabuleiro Pessoal. Ela é considerada completa e não conta mais para o seu limite de 4 cartas.

Ao fim da partida, cada Carta de Animal vale pontos de vitória (veja *Contagem de Pontos*, p. 8 e 9).

EXEMPLO:



Giulia pega 3 peças (2 cinza e 1 vermelha). Ela posiciona 1 1, o que permite que ela posicione uma Raposa Feneco 2.

NOTA: Uma única peça pode ser usada como parte de múltiplos Habitats.



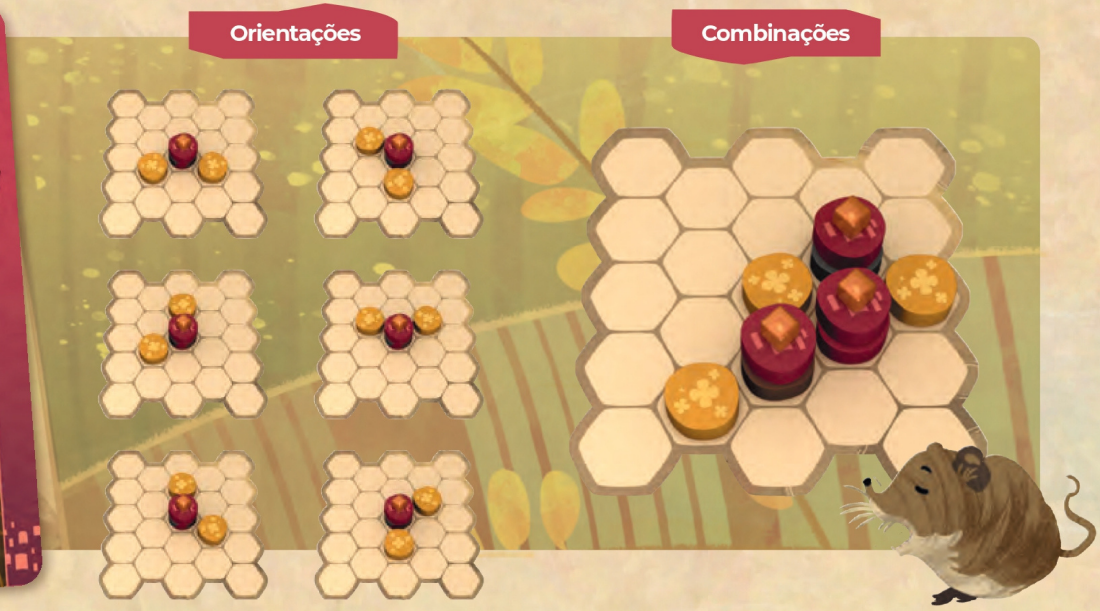
Giulia posiciona uma segunda peça 3, o que permite que ela posicione 2 Raposas Feneco adicionais 4 e 5. A carta de Raposa Feneco agora está completa. Ela a coloca ao lado de seu Tabuleiro Pessoal 6.

NOTA: O posicionamento de um Cubo de Animal é definitivo, mesmo se o padrão que inicialmente formou o Habitat não estiver mais no seu Tabuleiro Pessoal. Isso pode acontecer, por exemplo, se uma peça vermelha for posicionada sobre uma peça cinza.



Giulia posiciona a última peça que ela pegou neste turno 7, o que permite que ela posicione um Musaranho 8. O posicionamento da peça e do Musaranho não exige a remoção da Raposa Feneco 9, já que ela foi posicionada antes da peça adicional.





FIM DA PARTIDA

O jogo termina de uma das duas formas:

A **Bolsa está vazia** quando você precisa reabastecer o Tabuleiro Central.

No fim do seu turno, há **2 ou menos espaços desocupados** em seu Tabuleiro Pessoal.

Se necessário, termine a rodada atual de modo que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de turnos.
Ao fim da partida, conte os pontos pelas Paisagens que você criou e os Animais que você posicionou (veja *Contagem de Pontos*, p. 8-9).

O jogador com mais pontos vence a partida!

No caso de empate, o jogador que posicionou mais Cubos de Animais vence.
Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

CONTAGEM DE PONTOS

ÁRVORES



Uma Árvore é formada por 1 peça verde colocada no topo de 0, 1 ou 2 peças marrons para criar Árvores de tamanho 1, 2 ou 3.

A altura de cada Árvore determina a quantidade de pontos que você marca.

MONTANHAS



Uma Montanha é uma pilha formada por 1, 2 ou 3 peças cinza.

A altura de cada Montanha determina o número de pontos que você marca. No entanto, uma Montanha vale 0 ponto se ela não estiver adjacente a outra Montanha.

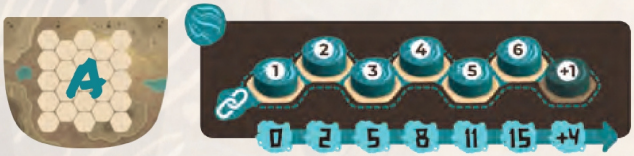
CAMPOS



Um Campo é formado por pelo menos 2 peças amarelas em um grupo adjacente.

Você pontua 5 pontos para cada Campo formado por 2 ou mais peças amarelas adjacentes. Para maximizar sua pontuação, você deve criar pequenos grupos separados entre si. Por exemplo, se seu Campo é formado por 4 ou mais peças adjacentes, ele conta apenas como um único Campo e só vale 5 pontos.

ÁGUA – LADO A: O RIO



Um Rio é uma série de peças azuis consecutivas.

O comprimento de um Rio determina o número de pontos que você ganha. Conte o número de peças de uma ponta do rio à outra pelo caminho mais curto (incluindo as extremidades).
Você só pontua seu melhor Rio. Se o caminho do Rio tiver mais de 6 peças consecutivas, marque 4 pontos para cada peça após a 6.

EXEMPLO:

Não é parte do caminho mais curto.



ÁGUA – LADO B: AS ILHAS



Se você usar o Lado B do Tabuleiro Pessoal, as peças azuis pontuam de forma diferente. Cada espaço ou grupo de espaços separados entre si por peças azuis forma uma Ilha.

Você pontua 5 pontos para cada Ilha.

NOTA: Você sempre tem pelo menos 1 Ilha, mesmo que não crie nenhuma separação utilizando peças azuis.

EXEMPLO:

Bento criou 4 Ilhas. Portanto, ele marca 20 pontos.



CONSTRUÇÕES



Uma Construção é formada por 1 peça vermelha posicionada sobre 1 peça marrom, cinza ou vermelha.

Você pontua 5 pontos para cada Construção, mas apenas se ela estiver cercada por pelo menos 3 peças de cores diferentes (das 6 disponíveis, incluindo vermelhas). Considere apenas a peça superior de cada espaço adjacente. Se este critério não for atendido, a Construção vale 0 ponto.



CARTAS DE ANIMAIS



Para cada Carta de Animal, completa ou não, você marca a quantidade de pontos indicada no espaço mais acima sem um Cubo de Animal.
Uma carta com todos os cubos nela vale 0 ponto. Não há penalidade por não remover todos os cubos de uma Carta de Animal, além de valer menos pontos.

EXEMPLO:





Total de Paisagens = 53





Total de Animais = 63

Ao fim da partida, Giulia marca 53 pontos pelas Paisagens que ela criou e 63 pontos pelos Animais que ela posicionou, para um total de 116 pontos.

CARTAS DE ESPÍRITOS DA NATUREZA

Após jogar algumas partidas, você poderá usar as Cartas de Espíritos da Natureza para ter uma experiência de jogo ainda mais interessante!

Preparação

Embaralhe as Cartas de Espíritos da Natureza e distribua 2 para cada jogador, viradas para baixo. No seu primeiro turno, olhe essas 2 cartas, então escolha 1 e coloque-a acima do seu Tabuleiro Pessoal virada para cima, devolvendo a outra para a caixa. Em seguida, posicione um Cubo de Espírito da Natureza na carta escolhida. Os Cubos de Espíritos da Natureza seguem as mesmas regras de posicionamento dos Cubos de Animais.

Turno da Partida

Sua Carta de Espírito da Natureza conta para o seu limite de 4 cartas até ser completada ao posicionar seu Cubo de Espírito da Natureza no seu Tabuleiro Pessoal.

Fim da Partida

As Cartas de Espíritos da Natureza são tratadas como as Cartas de Animais: você marcará pontos se posicionar o Cubo de Espírito da Natureza no seu Tabuleiro Pessoal e você não será penalizado se não conseguir. No entanto, os pontos obtidos por uma Carta de Espírito da Natureza não são contabilizados até o fim da partida e levam em consideração as Paisagens que você criou.

Consulte a regra indicada na carta para determinar seu valor em pontos. Algumas dessas Cartas de Espíritos da Natureza irão recompensá-lo por combinações de Paisagens que você pode ter deixado passar!

NOTA: Pontos por uma Carta de Espírito da Natureza são marcados como nas Cartas de Animais e são somados a todos os outros pontos obtidos de outras formas.

Algumas Cartas de Espíritos da Natureza valem pontos considerando:

A quantidade de Paisagens no seu Tabuleiro Pessoal.



Por exemplo, com esse Espírito da Natureza, você marca 4 pontos para cada Montanha de altura 2 e 4 pontos para cada Montanha de altura 3 no seu Tabuleiro Pessoal (incluindo Montanhas isoladas). Esses pontos são adicionados aos pontos normais marcados por Montanhas.









Os grupos de Paisagens conectadas no seu Tabuleiro Pessoal. Uma Paisagem isolada é considerada um grupo de tamanho 1.



Por exemplo, com esse Espírito da Natureza, você marca 2 pontos para cada grupo de 1 ou 2 peças amarelas e 10 pontos para cada grupo de 3 ou mais peças amarelas no seu Tabuleiro Pessoal, além dos pontos normais marcados por Campos.









EXEMPLO:





Giulia tem esta Carta de Espírito da Natureza e conseguiu posicionar seu cubo em seu Tabuleiro Pessoal. Ao fim da partida, esta carta dá a ela 2 pontos para cada grupo de 1 ou 2 peças amarelas e 10 pontos para cada grupo de 3 ou mais peças amarelas, fazendo com que ela receba 2 + 2 + 10 = 14 pontos adicionais.

MODO SOLO

Você pode jogar sozinho para conhecer o jogo, praticar ou simplesmente para tentar superar sua melhor pontuação! Para jogar sozinho, as seguintes mudanças são necessárias:

Preparação

Posicione o Tabuleiro Central com o lado Solo virado para cima, que tem apenas 3 espaços. Coloque apenas 3 Cartas de Animais viradas para cima perto do Tabuleiro Central.

Turno da Partida

No fim de cada turno:

- Devolva as 6 peças restantes para a caixa (elas são **descartadas** e não voltam para a Bolsa), então reabasteça cada um dos 3 espaços com 3 peças.
- Se você não pegou uma Carta de Animal neste turno, você pode descartar 1 Carta de Animal do centro da mesa e substituí-la pela carta do topo da pilha de compra.

Todas as outras regras permanecem inalteradas.

Ao jogar o modo solo, seu objetivo é ganhar o maior número possível de sóis ☀, representando seu nível de sucesso durante a partida. O número de sóis ☀ obtidos depende principalmente da sua pontuação, mas também é influenciado pelo lado do Tabuleiro Pessoal utilizado, assim como pelo Espírito da Natureza que você escolheu no começo da partida. Tente superar sua melhor pontuação em cada uma das configurações.

PONTUAÇÃO

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

LADO



1☀ 0☀

ESPÍRITO DA NATUREZA



2☀ 1☀ 0☀

EXEMPLO

Giulia marcou 130 pontos (5☀) utilizando o lado A do Tabuleiro Pessoal (+1☀) com o Espírito do Leão (+1☀). Assim, ela alcançou 7☀. Nada mal!

AJUDA AO JOGADOR

TURNO DA PARTIDA

Obrigatório:

Pegar e posicionar peças

Opcional:

Pegar 1 Carta de Animal

Posicionar 1 Cubo de Animal

As ações podem ser realizadas em qualquer ordem.
As ações opcionais podem ser realizadas entre o posicionamento de 2 peças.

Fim do Turno da Partida:
- Reabasteça o Tabuleiro Central.
- Reabasteça a fileira de Cartas de Animais, de modo que haja 5 cartas viradas para cima, caso necessário.

Obrigatório:

Posicionando Peças

Uma vez por turno.
- Pode ser posicionada em um espaço vazio.
- Nunca sob as peças previamente posicionadas.
- Nunca sob ou sobre um Cubo de Animal.
- Pode ser empilhada apenas se você seguir as regras de empilhamento, como mostrado à direita.



Opcional:

Pegando Cartas de Animais

Uma vez por turno.
- Pegue imediatamente cubos suficientes para cobrir cada espaço no lado direito da carta.
- Pode haver um máximo de 4 cartas acima do seu Tabuleiro Pessoal a qualquer momento.
- Recomendação: Evite ter diversas cartas da mesma cor ao mesmo tempo acima do seu Tabuleiro Pessoal.

Posicionando um Cubo de Animal

Ilimitado.
- O padrão dos Habitats pode estar em qualquer orientação.
- Deve-se atender aos requisitos de altura para Árvores e Montanhas mostrados no padrão.
- Não mais que 1 cubo por espaço.
- Uma peça pode ser parte de diversos Habitats (idênticos ou diferentes).
- O posicionamento de cada cubo é definitivo, mesmo que o Habitat utilizado para seu posicionamento não esteja mais no seu Tabuleiro Pessoal.

FIM DA PARTIDA

- Não há mais peças restantes na Bolsa para reabastecer o Tabuleiro Central.
- Pelo menos um jogador tem 2 ou menos espaços vazios em seu Tabuleiro Pessoal.

Jogue até que todos os jogadores tenham jogado um número igual de turnos.