

JOHAN BENVENUTO



HARMONIES

SPELREGELS

VAN DE SPELONTWERPER: *Veel dank aan het team van Libellud voor hun uitstekende werk, en vooral aan Anouk en Valentin die de potentie van dit spel inzagen. Maëva, ik wil je opnieuw feliciteren met je prachtige illustraties. Zonder jou zou het spel niet hetzelfde zijn geweest! Ook dank aan de leden van CAL (een vereniging van spelontwerpers uit Lyon) voor hun aanbevelingen tijdens de tests. Blijf zo doorgaan!*

CREDITS 2024: Spelontwerper: Johan Benvenuto · Artwork: Maëva Da Silva · Projectmanager: Anouk Girard-Dagnas · Ontwikkeling: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Artdirector: Maëva Da Silva · Layout en functieoel ontwerp: Thomas Dutertre · Grafisch ontwerp: Simon Hay · Productiemanager: Stéphane Robert
Het team is Mathieu, Marion, Quentin, Camille, Alexandra, Delphine, Lucas, Joëva, Maximilien, Paul, Dorine, Ophélie, Laurent, Clément en alle anderen die aan de ontwikkeling van dit spel hebben bijgedragen, ontzettend dankbaar.



**BEKIJK DE
SPELREGELS
ONLINE!**

DOEL VAN HET SPEL

In *Harmonies* moet je landschappen en leefgebieden voor dieren creëren door gekleurde stenen te plaatsen. Om de meeste punten te verdienen en het spel te winnen, moet je de leefgebieden zorgvuldig in je landschappen integreren, zodat er zoveel mogelijk dieren kunnen intrekken.

INHOUD

- A** 1 zakje
 - B** 1 centraal bord
 - C** 4 spelersborden
 - D** 4 overzichtskaarten
 - E** 120 stenen
 - F** 66 dierenblokjes
 - G** 4 natuurgeestblokjes
 - H** 32 dierenkaarten
 - I** 10 natuurgeestkaarten
 - J** 1 scoreblok
- 1 spelhandleiding

-  **23** blauwe stenen
-  **23** grijze stenen
-  **21** bruine stenen
-  **19** groene stenen
-  **19** gele stenen
-  **15** rode stenen

VOORBEREIDING

1

Plaats het centrale bord met de zijde voor 2-4 spelers naar boven.

2

Stop alle stenen in het zakje en leg het zakje naast het centrale bord.

3

Vul de 5 vakken van het centrale bord met 3 willekeurige stenen uit het zakje.

4

Schud de dierenkaarten en leg 5 kaarten open naast het centrale bord. Leg de rest van de kaarten in de buurt op een stapel. Leg de dierenblokjes binnen handbereik van alle spelers.

LET OP: We raden aan om meerdere potjes te spelen voordat je de natuurgeestkaarten gebruikt. Bewaar de overeenkomstige kaarten en stenen in de doos (zie *Natuurgeestkaarten*, blz. 10).

H



F



D



C



5

Elke speler pakt een spelersbord. De spelers beslissen gezamenlijk welke zijde van het bord wordt gebruikt. Alle spelers moeten het bord met dezelfde zijde naar boven leggen. Elke speler krijgt ook een overzichtskaart met dezelfde zijde als het spelersbord.

LET OP: We raden aan om tijdens je eerste potjes zijde A van de spelersborden te gebruiken.

A

B

6

De speler die als laatste een prachtig landschap heeft gezien, begint. Richt de pijl van het centrale bord naar deze speler.



EEN BEURT SPELEN

Beginnend met de eerste speler en daarna met de klok mee, voert elke speler de volgende acties uit in een volgorde naar keuze:

Verplicht:

Pak en plaats stenen

Optioneel:

Pak 1 dierenkaart

Plaats 1 dierenblokje

Aan het einde van een beurt pak je 3 stenen uit het zakje om het centrale bord mee te vullen. Vul ook de rij dierenkaarten aan als dat nodig is, zodat er weer 5 open kaarten liggen.

Pak en plaats stenen

Met deze actie creëer je de verschillende onderdelen van je landschap.

Tijdens je beurt **moet** je deze actie precies één keer uitvoeren. Pak 3 stenen van een van de vakken van het centrale bord.

Je moet deze 3 stenen op je spelersbord leggen. Je mag zelf kiezen waar, maar je moet wel de regels hieronder volgen. Nadat je een steen hebt gelegd, mag je optionele acties uitvoeren voordat je de volgende steen legt.

VOORBEELD:

Paulien pakt 1 grijze steen, 1 bruine steen en 1 gele steen. Daarna legt ze die op haar spelersbord.



EEN STEEN PLAATSEN

- Je mag een steen altijd op een leeg vakje leggen.
- Je mag een steen op 1 of 2 eerder gelegde stenen leggen om bomen, gebouwen of bergen te vormen (zoals weergegeven op de afbeelding rechts). Je mag ze niet op een andere manier stapelen.
- Je mag een steen niet onder eerder gelegde stenen leggen.
- Je mag een steen niet op een vakje met een dierenblokje leggen (zie *Een dierenblokje plaatsen*, blz. 6).



Pak 1 dierenkaart

Dieren worden door dierenkaarten vertegenwoordigd. Elke dierenkaart geeft aan welk leefgebiedspatroom je in je landschap moet creëren om het dier te kunnen plaatsen.

Deze actie is **optioneel**. Je mag deze actie tijdens je beurt **maximaal één keer** op elk gewenst moment uitvoeren.

1 Kies 1 dierenkaart uit de 5 open kaarten die in het midden van de tafel liggen. Leg die kaart boven je spelersbord. Er mogen maximaal 4 kaarten tegelijk boven je spelersbord liggen.

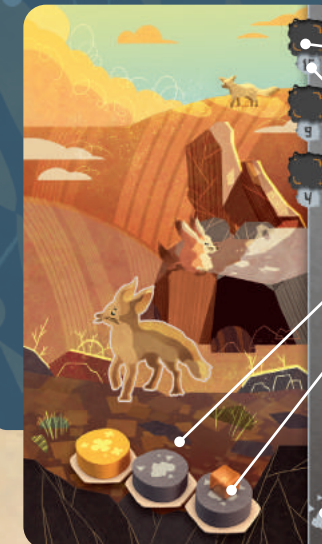
2 Pak evenveel dierenblokjes uit de voorraad als het aantal lege vakjes dat je op je dierenkaart moet vullen. Plaats 1 blokje op elk van deze vakjes.

Je kunt deze dieren nu in je landschap plaatsen (zie *Een dierenblokje plaatsen*, blz. 6).

VOORBEELD:



BESCHRIJVING VAN EEN DIERENKAART



Plaats hier de dierenblokjes tot je ze naar je spelersbord kunt verplaatsen.

Punten.

Het patroon dat je met landschapsstenen op je spelersbord moet vormen om het leefgebied te creëren.

Het vakje in het leefgebied waarop je het dierenblokje moet plaatsen.

Een herinnering aan de kleur van de steen waarop je het dierenblokje moet plaatsen.



LET OP: we raden je aan om tijdens de eerste potjes te voorkomen dat je meerdere dierenkaarten van dezelfde kleur boven je bord hebt. De gekleurde streep aan de zijkant van de kaarten is een herinnering aan die kleur. Probeer dus dieren met strepen van verschillende kleuren te kiezen.

Plaats 1 dierenblokje

De dieren kunnen je landschap intrekken zodra je de vereiste leefgebieden hebt gecreëerd.

Deze actie is optioneel. Je mag hem tijdens je beurt **meerdere keren** op elk gewenst moment uitvoeren.

Vereisten voor plaatsing:

- Je moet het leefgebiedspatroom op de kaart precies namaken op je spelersbord. Je mag het in elke richting oriënteren. (zie *Oriëntaties*, blz. 7).
- De hoogte van de bomen en bergen moet precies overeenkomen met wat er op de kaart staat.
- De landschapssteen in het leefgebied waarop je het dierenblokje wilt plaatsen, moet leeg zijn.
- De gebouwen mogen van elk type zijn (de onderste steen mag bijvoorbeeld rood, bruin of grijs zijn).

Als je aan deze vereisten voldoet, pak het onderste blokje van de dierenkaart en plaats je die op de overeenkomstige landschapssteen in het leefgebied op je spelersbord. Zodra je het laatste blokje van een dierenkaart op je spelersbord hebt geplaatst, leg je die kaart naast het bord. De kaart is nu voltooid en telt niet meer mee voor het maximale aantal van 4 kaarten.

Aan het einde van het spel verdien je met elke dierenkaart overwinningpunten (zie *Punten tellen*, blz. 8 en 9).

VOORBEELD:



Paulien pakt 3 stenen (2 grijze en 1 rode). Ze legt er 1 **1**, zodat ze een woestijnvos **2** mag plaatsen.



LET OP: Een steen mag deel uitmaken van meerdere leefgebieden.



Paulien plaatst een tweede steen **3**, waardoor ze nog 2 woestijnvossen **4** en **5** mag plaatsen. De woestijnvoskaart is nu voltooid. Ze legt hem naast haar spelersbord **6**.



LET OP: De plaatsing van een dierenblokje is definitief, zelfs als het oorspronkelijke leefgebiedspatroom niet meer op je spelersbord aanwezig is. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als je een rode steen op een grijze steen legt.



Paulien legt de laatste steen die ze tijdens deze beurt heeft gepakt **7**. Ze mag nu een spitsmuis **8** plaatsen. Ze hoeft de woestijnvos **9** niet te verwijderen om de steen te leggen en de spitsmuis te plaatsen, want ze heeft de woestijnvos geplaatst voordat ze de extra steen toevoegde.



Oriëntaties



Combinaties



EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

Het **zakje is leeg** wanneer je het centrale bord moet vullen.

Aan het einde van je beurt heeft je spelersbord **2** of minder lege vakjes.

Als het nodig is, kun je de huidige ronde stopzetten, zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad. Aan het einde van het spel tel je de punten van de landschappen die je hebt gemaakt en de dieren die je hebt geplaatst, bij elkaar op (zie *Punten optellen*, blz. 8-9).

De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

In geval van een gelijkspel wint de speler die de meeste dierenblokjes heeft geplaatst. Als het dan nog steeds een gelijkspel is, winnen beide spelers.



PUNTEN OPTELLEN

BOMEN



Je vormt een boom door 1 groene steen op 0, 1 of 2 bruine stenen te leggen. Je krijgt dan een boom van hoogte 1, 2 of 3.

De hoogte van elke boom bepaalt het aantal punten dat je scoort.

BERGEN



Een berg is een stapel van 1, 2 of 3 grijze stenen.

De hoogte van een berg bepaalt het aantal punten dat je scoort. Maar een berg is 0 punten waard als hij niet aan een andere berg grenst.

VELDEN



Je vormt een veld door een groepje van minstens 2 aangrenzende gele stenen te leggen.

Je scoort 5 punten voor elk veld dat uit 2 of meer aangrenzende gele stenen bestaat. Om zo hoog mogelijk te scoren, moet je afzonderlijke groepjes maken. Als je bijvoorbeeld een veld van 4 aangrenzende stenen hebt, telt het maar als één veld en is het maar 5 punten waard.

GEBOUWEN



Een gebouw bestaat uit 1 rode steen die op 1 bruine, grijze of rode steen is gelegd.

Je scoort 5 punten voor elk gebouw, maar alleen als het door minstens 3 stenen van verschillende kleuren (van de 6 beschikbare kleuren, inclusief rood) wordt omringd. Alleen de bovenste steen op elk aangrenzend vakje telt.

Als een gebouw niet aan deze criteria voldoet, is het 0 punten waard.

WATER - ZIJDE A: DE RIVIER



Een rivier is een reeks aangrenzende blauwe stenen.

De lengte van de rivier bepaalt het aantal punten dat je verdient. Tel het aantal stenen van het ene uiteinde van de rivier tot het andere uiteinde via de kortste weg (de stenen aan de uiteinden tellen mee).

Je scoort alleen met je langste rivier. Als de rivier meer dan 6 opeenvolgende stenen bevat, scoor je 4 punten voor elke steen na de zesde steen.

VOORBEELD:

Geen onderdeel van de kortste weg.



WATER - ZIJDE B: DE EILANDEN



Als je zijde B van het spelersbord gebruikt, krijg je een andere score voor de blauwe stenen. Elk vakje of groepje vakjes dat door blauwe stenen van de andere vakjes is gescheiden, vormt een eiland.

Je scoort 5 punten voor elk eiland.



LET OP: Je hebt altijd minstens 1 eiland, zelfs als je met de blauwe stenen geen vakjes van elkaar hebt gescheiden.

VOORBEELD:

Johan heeft 4 eilanden gemaakt. Hij scoort dus 20 punten.



Totale aantal landschappen = 53



Totale aantal dieren = 63

Aan het einde van het spel scoort Paulien 53 punten voor de landschappen die ze heeft gemaakt en 63 punten voor de dieren die ze heeft geplaatst. In totaal scoort ze 116 punten.

Paulien	Johan
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
19	16
53	63
= 116	

NATUURGEESTKAARTEN

Nadat je meerdere potjes hebt gespeeld, kun je de natuurgeestkaarten gebruiken om het spel te verrijken.

Vorbereiding

Schud de natuurgeestkaarten en geef er 2 aan elke speler, met de afbeelding naar beneden. Bij je eerste beurt bekijk je deze 2 kaarten. Kies er 1 en leg deze open boven je spelersbord. Leg de andere kaart terug in de doos. Leg dan een natuurgeestblokje op de kaart die je hebt gekozen. De regels voor het plaatsen van natuurgeestblokjes zijn hetzelfde als voor dierenblokjes.



LET OP: De punten van een natuurgeestkaart scoor je op dezelfde manier als de punten van dierenkaarten. Ze worden bij alle andere gescoorde punten opgeteld.

Een beurt spelen

De natuurgeestkaart telt mee voor het maximale aantal van 4 kaarten tot je deze hebt voltooid door het natuurgeestblokje op je spelersbord te plaatsen.

Einde van het spel

Voor natuurgeestkaarten geldt hetzelfde als voor dierenkaarten: je scoort punten als je het natuurgeestblokje op je spelersbord hebt geplaatst, en je krijgt geen strafpunten als je dat niet hebt gedaan. Het aantal punten dat je voor een natuurgeestkaart scoort, wordt pas aan het einde van het spel bepaald op basis van de landschappen die je hebt gemaakt.

Lees de regel op de kaart om te bepalen hoeveel punten je hebt gescoord. Sommige natuurgeestkaarten belonen je voor landschapscombinaties die je normaal gesproken niet zou hebben gemaakt.

Voor sommige natuurgeestkaarten verdienen je punten op basis van:



Het aantal landschappen op je spelersbord.

Met deze natuurgeestkaart scoor je bijvoorbeeld 4 punten voor elke berg van 2 hoog en 4 punten voor elke berg van 3 hoog op je spelersbord (inclusief geïsoleerde bergen). Deze punten worden opgeteld bij de normale punten die je voor bergen scoort.



De groepen verbonden landschappen op je spelersbord. Een geïsoleerd landschap wordt als een groep van 1 beschouwd.



Met deze natuurgeest scoor je bijvoorbeeld 2 punten voor elke groep van 1 of 2 gele stenen en 10 punten voor elke groep van 3 of meer gele stenen op je spelersbord. Deze punten worden opgeteld bij de normale punten die je voor velden scoort.



VOORBEELD:



Paulien	
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	14
53	+77
= 130	

Paulien heeft deze natuurgeestkaart en heeft het blokje op haar spelersbord weten te plaatsen. Aan het einde van het spel verdient ze met deze kaart 2 punten voor elke groep van 1 of 2 gele stenen en 10 punten voor elke groep van 3 of meer gele stenen. Ze krijgt dus $2 + 2 + 10 = 14$ extra punten.

SOLO SPELEN

Je kunt solo spelen om het spel te ontdekken, te oefenen of je hoogste score te verbeteren. Om solo te spelen, moet je de volgende wijzigingen aanbrengen:

Vorbereiding

Plaats het centrale bord met de solozijde naar boven. Deze zijde heeft maar 3 vakken. Leg maar 3 dierenkaarten open in de buurt van het centrale bord.

Een beurt spelen

Aan het einde van elke beurt:

- Leg de resterende 6 stenen terug in de doos (ze zijn dan afgelegd en komen niet meer terug in het zakje). Vul de 3 vakken daarna met 3 stenen.
- Als je deze beurt geen dierenkaart hebt gepakt, mag je 1 dierenkaart in het midden van de tafel afleggen en de bovenste kaart van de stapel ervoor in de plaats leggen.

Alle andere regels blijven hetzelfde.

Als je alleen speelt, is het de bedoeling om zoveel mogelijk zonnen ☀ te verdienen. Ze geven aan hoe succesvol je tijdens het spel bent geweest. Het aantal ☀ dat je verzamelt hangt vooral af van je score, maar dit wordt ook beïnvloed door welke zijde van het spelersbord je gebruikt en welke natuurgeest je aan het begin van het spel hebt gekozen. Probeer je hoogste score voor elke configuratie te verbeteren.

SCORE							
40	70	90	110	130	140	150	160
1☀	2☀	3☀	4☀	5☀	6☀	7☀	8☀
ZIJDE		NATUURGEEST					
A	B	X	🌳	🌳	🌳	🌳	🌳
1☀	0☀	2☀	1☀	0☀	0☀	0☀	0☀

VOORBEELD:

Paulien heeft 130 punten (5☀) gescoord terwijl ze zijde A van het spelersbord (+1☀) en de leeuwengeest (+1☀) gebruikte. Ze heeft dus 7☀ verdiend. Knap hoor!

OVERZICHT

BEURT

Verplicht:

Pak en plaats stenen

Optioneel:

Pak 1 dierenkaart

Plaats 1 dierenblokje

Je mag de acties in elke gewenste volgorde uitvoeren.
Optionele acties mag je tussen het leggen van 2 stenen uitvoeren.

Einde van een beurt:

- Vul het centrale bord.
- Vul als het nodig is de rij met dierenkaarten aan, zodat er weer 5 open kaarten liggen.

Stenen plaatsen

Verplicht:

Eenmaal per beurt.

- Je mag ze op een leeg vakje leggen.
- Nooit onder eerder gelegde stenen.
- Nooit onder of op een dierenblokje.
- Je mag ze alleen stapelen volgens de stapelregels die rechts op de afbeelding worden weergegeven.



Dierenkaarten pakken

Optioneel:

Eenmaal per beurt.

- Pak meteen genoeg blokjes om elk vakje rechts op de kaart te vullen.
- Er mogen op elk moment maximaal 4 kaarten boven je spelersbord liggen.
- Aanbeveling: vermijd dat er meerdere kaarten van dezelfde kleur tegelijkertijd boven je spelersbord liggen.

Een dierenblokje plaatsen

Onbeperkt.

- Je mag een leefgebiedspatroom in elke richting oriënteren.
- Bomen en bergen moeten aan de hoogtevereisten in het patroon voldoen.
- Niet meer dan 1 blokje per vakje.
- Een steen mag deel uitmaken van meerdere (identieke of verschillende) leefgebieden.
- De plaatsing van een blokje is definitief, zelfs als het leefgebied waarop je een blokje hebt geplaatst, niet meer op je spelersbord aanwezig is.

EINDE VAN HET SPEL

- Er zitten geen stenen meer in het zakje om het centrale bord te vullen.
- Minstens één speler heeft 2 of minder lege vakjes op het spelersbord over.
Blijf spelen tot alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad.