

# HARMONIES

## DESCRIPTION

Dans Harmonies, vous devrez créer un monde miniature dans lequel des animaux devront vivre en harmonie avec la nature. Vous devrez pour cela créer des paysages en 3D, puis placer des jetons pour former des motifs.

Chaque décision que vous prendrez modifiera l'écosystème que vous êtes en train de créer.



## OBJECTIFS

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.



## COMPÉTENCES

- Mettre en place et adapter une stratégie
- Anticiper (prévoir plusieurs coups à l'avance)
- Combiner les actions pour optimiser ses placements de pions



## MATÉRIEL

1 sac  
1 plateau central  
4 plateaux personnels  
23 jetons «Eau»  
23 jetons «Pierre»  
21 jetons «Bois»  
19 jetons «Feuilles»  
19 jetons «Prairie»  
15 jetons «Bâtiment»  
66 cubes «Animal» + 4 cubes «Esprit de la nature»  
32 cartes «Animal» + 10 cartes «Esprit de la nature»  
1 bloc de score  
1 livret de règles



## DURÉE

entre 30 et 60 minutes



## PARTICIPANTS

1 à 4 participants



## USAGES PÉDAGOGIQUES

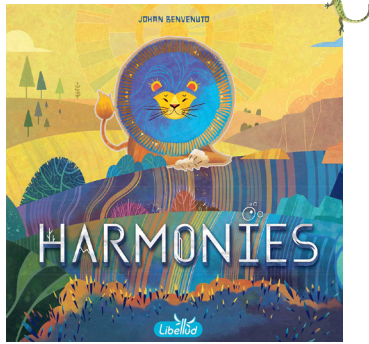
**Mathématiques** : probabilité, calculs d'optimisation

**Écologie** : mettre en place des environnements accueillants pour des espèces animales  
*Limite dans le jeu de base : certaines espèces peuvent coexister sur le plateau telle que le lion, le pingouin et le paon. Dans ce cas, une adaptation des règles est possible : par ex. perte de points en cas d'espèces «incompatibles»*

**Gestion** : planification stratégique, prise de décision, gestion de la concurrence

**Droit** : mise en place et suivi d'une procédure, évaluer la légitimité, l'effectivité et l'efficacité des placements

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



## Mise en place

- Placer le *plateau central* sur la face 2-4 joueurs
- Mettre tous les *jetons* colorés dans le sac et placer ce dernier près du plateau central
- Placer 3 jetons (tirés aléatoirement du sac) sur chacun des 5 emplacements du plateau central
- Mélanger les cartes animal et en placer 5 face visible à côté du plateau central. Placer la pioche (le reste des cartes Animal et les cubes Animal à proximité.
- Chaque joueur prend un plateau personnel ainsi qu'une carte Aide de Jeu.
- Vous devrez désigner un premier joueur et orienter le plateau central vers ce joueur

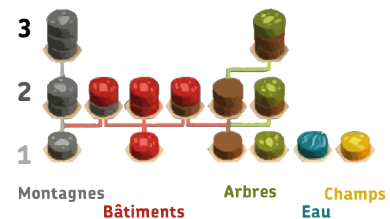
Vous êtes prêts à jouer !



## Comment jouer à Harmonies

A votre tour de jeu vous aurez 3 possibilités d'action :

- Prendre et placer des jetons
- Prendre une carte Animal au centre de la table
- Placer un cube Animal



## Prendre et placer des jetons

Cette étape est obligatoire. 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 suivantes :

- Un jeton 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. Aucun autre empilement n'est autorisé. (Cf. schéma en haut de cette page)
- Un jeton ne peut pas être placé sous des jetons déjà placé.
- Il ne peut pas être placé sur une case contenant un cube Animal

## Prendre une carte animal (cette action est facultative)

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

## Placer un cube animal (cette action est facultative)

Vous pouvez la réaliser n'importe quand pendant votre tour de jeu, autant de fois que vous le souhaitez.

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.

## Fin de partie

La partie s'arrête si le sac est vide quand vous devez compléter le plateau central **ou** si, à la fin de votre tour 2 cases ou moins sont inoccupées sur votre plateau personnel.

Comptez les points que vous rapportent les arbres, les montagnes, les champs, les bâtiments et les animaux (reportez-vous à la carte aide). **Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !**

Il existe plusieurs variantes à ce jeu y compris un modo solo.