

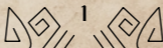
Harmony

*En lo más recóndito del bosque se erige el venerado **Santuario de las Estaciones**. Durante eones, este sagrado enclave ha sido el baluarte de la armonía. Sin embargo, el destino ha dictado un giro infausto: las estaciones, pilares de la naturaleza, han sido desgarradas de su ciclo habitual. La esencia de cada una se dispersa turbulentamente a través de portales, confundiendo a las criaturas del bosque que ahora deambulan perdidas en un caos eterno.*

Solo una posibilidad alumbra el horizonte sombrío: recuperar las reliquias de las estaciones y devolverlas al corazón del Santuario. En esta travesía atravesarás portales inestables que te llevarán a territorios desconocidos, enfrentándote a las criaturas corruptas que custodian las preciadas reliquias. Cada una de estas reliquias es un tesoro poderoso, que contiene la esencia pura de una estación y la esperanza de restaurar el equilibrio perdido.

Da comienzo un peligroso viaje en busca de las cuatro reliquias para restaurar la armonía del Santuario de las Estaciones.

¡El destino del bosque yace en tus manos!



1.0 Componentes

- (A) 1 tablero principal
- (B) 1 tablero de Camino (*en 3 partes*)
- (C) 1 ficha de Hoguera
- (D) 1 ficha de Campamento (*2 piezas*)
- (E) 1 marcador de Día
- (F) 1 marcador de Portal
- (G) 1 ficha de Aturdimiento
- (H) 10 fichas de Daño (*1/3*)
- (I) 4 tableros de personaje
- (J) 4 marcadores de Vida / Escudo
- (K) 118 cartas:

K1 · 1 mazo de Camino (*54 cartas*)







K2 · 1 mazo de Guías del bosque (*8 cartas*)



K3 · 1 mazo de Eventos (*8 cartas*), con reverso propio

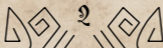
K4 · 4 mazos iniciales (*12 cartas cada uno*) diferenciados por el icono correspondiente a cada personaje:



2.0 Preparación

Coloca el tablero principal (A) en el centro de la mesa. Sitúa la ficha de Hoguera (C) en la casilla inicial  y los marcadores de Portal (F) y de Día (E) (por el lado de mañana ) en las casillas iniciales ( y ) de sus respectivos medidores. Baraja el mazo de Eventos (K3) y colócalo cerca del medidor de Día (E), dejando espacio para el descarte. Pon los Guías del bosque (K2) en una pila boca arriba al otro lado del tablero . Coloca la ficha de Campamento (D) en un área despejada de la mesa para indicar cual es la zona de campamento .

Monta y coloca el tablero de Camino (B) debajo del tablero principal. Baraja el mazo de Camino (K1) y colócalo boca abajo en el extremo derecho, indicado con . Roba y coloca boca arriba una carta en cada espacio del Camino (1). Si aparece alguna carta de enemigo en los espacios de campamento , descártala, desplaza las cartas restantes y rellena el Camino de derecha a izquierda (2). Si es necesario, repite esta operación hasta que no haya ningún enemigo en el campamento.



Reparte al azar o por consenso un tablero de personaje (I) a cada jugador. Entrégale también el mazo de personaje correspondiente (K4) y un marcador de vida (J) que debe colocar en la casilla más a la izquierda de su medidor. Cada jugador baraja su mazo y **roba 6 cartas** para formar su mano inicial. Deja el resto de fichas aparte por el momento (G y H).



3.0 Las cartas

Harmony es un juego de construcción de mazos. Eso significa que empezarás con un mazo inicial que evolucionará durante la partida, tanto porque podrás adquirir nuevas (y mejores) cartas, como porque tendrás que deshacerte de otras. Además, a través del campamento, los jugadores podrán compartir cartas, por lo que algunas irán cambiando de mazo.

Al inicio del juego, tu mazo se compone de **12 cartas**, que deberás colocar a la izquierda de tu personaje. Durante tu turno, **jugarás las cartas que tienes en la mano y, cuando acabes, todas esas cartas irán a tu pila de descarte, a la derecha de tu personaje.** Al final de tu turno, **deberás robar otras 6 cartas para rellenar tu mano.** Si en el mazo no hay suficientes cartas, roba las que haya, baraja tu descarte, pásalo a la izquierda de tu tablero de personaje para formar un nuevo mazo y roba entonces las cartas que te falten, de manera que vuelvas a tener 6 cartas. **Cada vez que tengas que barajar tu descarte, coloca la primera carta del mazo de eventos frente al siguiente jugador** (o frente a ti si estás jugando solo).



4.0 Objetivo del juego

En Harmony deberéis colaborar para encontrar las 4 reliquias, llegar hasta el Santuario y entregarlas. Para ello, deberéis adquirir nuevas cartas para vuestros mazos que os permitan vencer a las amenazas y avanzar a través del bosque, cruzando portales y diversas estaciones hasta llegar al Santuario antes de que el caos os devore. **Si uno de vosotros consigue cruzar el último portal y entregar las cuatro reliquias, el grupo habrá ganado.** Si, por el contrario, uno de vosotros es derrotado en el camino, todos habréis perdido y el caos se apoderará del bosque.

5.0 Cómo jugar

Harmony tiene un número indeterminado de rondas, en las que os alternaréis realizando turnos hasta que consigáis llegar al Santuario o uno de vosotros sea derrotado. En tu turno, debes seguir los siguientes pasos:

1) **Resolver evento:** resuelve todos los eventos que te asignó el jugador anterior en su turno, si los hubiese. Si estás jugando solo, estos eventos son los que activaste en tu anterior turno.

2) **Realizar acciones:** juega cartas de tu mano para producir recursos y pagar los costes de las acciones que quieras realizar.

3) **Finalizar tu turno:** si hay un enemigo en las casillas de campamento del camino, te atacará. Después de eso, coloca todas las cartas jugadas y que te queden en la mano en tu pila de descarte, endereza tus objetos y roba 6 cartas.

4) **Mantenimiento:** rellena los huecos del Camino, si los hay, desplazando las cartas hacia la izquierda y añadiendo nuevas desde el mazo de camino. Endereza los objetos que hayas usado.

5.1 Eventos



Cada vez que **barajes tu mazo debes colocar la primera carta del mazo de eventos boca abajo frente al siguiente jugador** (o frente a ti en una partida en solitario), que **deberá resolverla al inicio de su turno**.

Es raro, pero posible, que barajes tu mazo más de una vez en un turno. Si es así, recuerda colocar un evento cada vez. Cada evento tiene un efecto inicial que se va

aggravando conforme pasan los días. Los posibles efectos son:



Retira del juego una carta de tu mano.




Avanza el marcador de portal un espacio en su medidor. Si ya no puede avanzar más, pierdes una vida por cada espacio que no pueda avanzar.



Pierdes una vida inmediatamente

Es el jugador que está resolviendo el evento el que debe descartar las cartas o perder las vidas indicadas, ningún otro puede hacerlo por él. Si estás en el primer día, resuelve el efecto indicado en la sección superior de la carta. Cuando debas robar una carta de evento y el mazo esté vacío, habrá terminado el primer día. Baraja todas las cartas de evento descartadas para formar el mazo de nuevo y avanza el marcador de Día a la segunda casilla del medidor. A partir de ahora, al resolver un evento, deberás resolver los efectos acumulados de las dos primeras secciones de cada carta. Cada vez que se acabe el mazo de eventos avanzará un día y deberás resolver una sección más de cada carta. **Descarta la carta que estás resolviendo boca arriba al lado del marcador de día para ver hasta qué sección debes activar sus efectos.**

Algunas secciones de las cartas de evento están marcadas como crepúsculo . En tus primeras partidas simplemente ignóralas, no tengas en cuenta sus iconos al resolver el evento. Si quieres una partida más desafiante, voltea el marcador de día a la cara que muestra también el crepúsculo. En esta modalidad, cuando resuelvas un evento, debes aplicar todos los efectos que corresponda, incluyendo los de secciones en crepúsculo.



A Maui le toca resolver esta carta de evento al comienzo de su turno. El marcador ya ha avanzado y se encuentra en el segundo día, pero como la partida se está jugando de mañana, ignora la segunda sección de la carta con crepúsculo y solamente debe avanzar un espacio el marcador de Portal. (De haber estado el marcador de Día por el lado de crepúsculo, tendría además que eliminar una carta de su mano.)





(De haber estado el marcador de Día por el lado de crepúsculo, tendría además que eliminar una carta de su mano.)

5.2 Jugar cartas y realizar acciones


Una vez resuelto el evento (si lo había) puedes jugar las cartas en tu mano, así como las que haya en el campamento. Coloca las cartas que vayas jugando frente a ti y anuncia cómo las vas a utilizar. La mayoría de las cartas te otorgarán recursos de uno u otro tipo, pero algunas requieren que elijas entre dos o más opciones. Otras pueden ser imbuidas para producir recursos o efectos adicionales (*ver el recuadro de la página 8*).

Cuando tengas los recursos necesarios para realizar una acción, simplemente anúnciala y resuélvela. **Los recursos utilizados para ello se consideran gastados y no pueden emplearse para otra acción.** En tu turno puedes realizar las siguientes acciones tantas veces como quieras y puedas permitirte:



Adquirir una carta en el camino: En el camino aparecen un total de 8 cartas, distribuidas en dos líneas. Puedes adquirir la que quieras excepto si se trata de un enemigo, al que deberás derrotar. Cada carta tiene un coste (1) que debes pagar para adquirirla. Además de su coste, **debes tener en cuenta la distancia:** si está en la zona más a la izquierda, se encuentra cerca del campamento y puedes adquirirla sin coste adicional. Sin embargo, si está más a la derecha, deberás viajar un poco para llegar a ella, por lo que el coste de la carta se incrementará según las  que indique el camino. Si pagas su coste y la adquieres, coloca la carta según indique el ícono: los aliados van a tu descarte  (2), los objetos van debajo de tu tablero de personaje  listos para ser usados, los peligros y reliquias van a la zona de campamento  directamente.



Contratar a un Guía: Paga 2 recursos básicos  (3) para adquirir un Guía de la pila, siempre y cuando haya alguno disponible, y colocarlo en tu descarte.



Avanzar: Conduce al grupo al siguiente claro del sendero. En el apartado 6.0 *El sendero* se explica esta acción en más detalle.

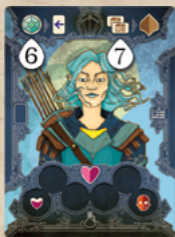




Atacar a un enemigo: Usa tantos iconos de ataque como desees para atacar a un enemigo. Si este no está cerca del campamento, deberás llegar hasta él, es decir, pagar tantas adicionales como indique el tablero de camino. Coloca tanto daño sobre el enemigo como iconos de ataque hayas invertido. En respuesta, pierdes tantas vidas como el ataque del enemigo (4). Si ahora el enemigo acumula tanto daño como su valor de vida (5), lo has derrotado. Colócalo en vuestro , donde se convierte en una carta más que podéis jugar.

Curar: Usa un icono de curación para curar una vida a un personaje de tu elección. *Ver más adelante: 7.0 Vidas y Eliminación.*

Activar un objeto: Usa un objeto que tengas en para activar su efecto. Algunos requieren que pagues algún recurso para generar su efecto, mientras que otros otorgan recursos de forma automática, sin ningún coste. En cualquier caso, gira la carta 90 grados como recordatorio de que ya has usado ese objeto este turno.



Activar una habilidad: Cada personaje tiene una habilidad que puede activar pagando un cristal (6). Además, también puede descartar 2 cartas de su mano para generar un recurso específico (7), como se indica en el tablero del personaje. Ambas habilidades pueden usarse múltiples veces en un mismo turno. Los efectos especiales de cada personaje están explicados en la leyenda, al final del reglamento.

Algunas cartas producen un efecto adicional si activas ciertos poderes. Las cartas de personaje, las reliquias y algunos aliados tienen un icono de poder (/ / /) que se activa al jugarlas. Cuando lo haces, todas las cartas sensibles a ese poder quedan imbuidas ese turno y producen los recursos o efectos adicionales indicados, tanto si las jugaste antes como después de la carta con el icono de poder.





Si los efectos están seguidos, puedes activarlos todos en el orden que quieras. En este ejemplo, además, se activa el poder



Si los efectos están separados por una barra, debes escoger entre uno u otro.



Si un efecto está encuadrado con un icono de poder, se activará (además del resto de efectos de la carta) si juegas otra carta que genere ese poder durante el turno. En este ejemplo:



Si el efecto tiene una flecha, la parte de la izquierda es un coste que has de pagar para poder activarlo.

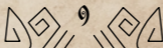
5.2.1 El campamento



Todos los jugadores, durante su turno, pueden dejar en la zona de campamento, indicada por la ficha de campamento, tantas cartas como quieran de su mano. Las cartas en el campamento pueden ser jugadas por cualquier jugador durante su turno, incluido tú mismo. Si juegas una carta que está en el campamento, al final de tu turno irá a tu descarte y pasará a formar parte de tu mazo.


Las cartas especiales de personaje de cada mazo inicial y los guías del bosque no pueden colocarse en el campamento . Las cartas de peligro, enemigos y reliquias van directamente al campamento al ser adquiridas y pueden ser jugadas inmediatamente. Si no se reciclan o eliminan de juego al jugarlas (*ver más adelante*), acabarán en tu pila de descarte como cualquier otra carta.

5.2.2 El camino



Las cartas en el camino representan los encuentros que podéis tener en vuestro viaje. Pueden ser aliados u objetos que podéis adquirir para que os ayuden, o enemigos y peligros que tarde o temprano deberéis afrontar.




El camino tiene dos líneas de cuatro cartas cada una, una arriba y otra debajo. Las que están más a la izquierda son las que están junto a vuestro campamento: no es necesario viajar (pagar  extra) para llegar a ellas pero, si se trata de un enemigo, os atacará cada turno que permanezca ahí (*ver: 7.0 Vidas y Eliminación*). Si deseas adquirir una carta o atacar a un enemigo situado más adelante, deberás pagar el coste adicional en  para avanzar hasta allí, indicado en el propio camino.

Si debes descartar una carta del camino , colócala a la izquierda del mismo, formando una pila de descarte general. Las cartas del Camino no se reponen hasta el final de tu turno.



Ryker quiere retirar este Peligro del camino, por lo que en su turno debe usar 2  y 3  en total, dos por el coste de la carta y una más por la distancia a la que se encuentra. Luego coloca la carta de peligro en la zona de campamento de la mesa. No repondrá el hueco dejado en el camino hasta el final de su turno.



5.2.3 Eliminar y reciclar cartas

Varios efectos obligan a eliminar del juego una carta :


- Algunos claros del sendero requieren eliminar una carta de tu mano que produzca un recurso concreto para poder avanzar.
- Algunos eventos requieren que el jugador que los resuelve elimine una o más cartas de su mano.

- Las cartas de enemigos se eliminan cuando son usadas para adquirir una reliquia.


Devuelve a la caja las cartas eliminadas, ya no se volverán a usar en esta partida.

Las cartas con el símbolo , los peligros y algunos aliados, no van a tu descarte al finalizar tu turno sino al descarte general del camino. Ten en cuenta que esto aplica para las cartas de peligro incluso si las usas para adquirir una reliquia. De igual manera, algunos de los usos de un Guía del bosque indican que debe ser devuelto a su pila al lado del tablero  en vez de a tu descarte. Por otro lado, cualquier carta eliminada de tu mano por el efecto de una carta de evento se debe retirar de la partida, incluso si se trata de un Guía del bosque.



6.0 El Sendero

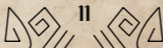
Para llegar al Santuario, deberéis recorrer todo el sendero. En tu turno, puedes decidir avanzar hasta el siguiente claro pagando el coste apropiado. Cada paso requiere un coste en . También es posible que el coste de avance requiera que elimines un tipo de recurso concreto. Debes elegir una carta de tu mano que produzca ese recurso y retirarla de la partida.


Si hay peligros visibles en el camino, al avanzar perderás una vida por cada uno presente.

Una vez pagados los costes, avanza la ficha de Hoguera al siguiente claro del sendero y actualiza el camino inmediatamente: descarta las dos cartas en los espacios cercanos al campamento , si las hay, y desplaza el resto de las cartas hacia la izquierda, rellenando los espacios vacíos con cartas del mazo de camino.

6.1 Los portales

A lo largo del sendero hay un total de cuatro portales que el grupo debe atravesar para desplazarse entre estaciones. Estos portales son inestables y cruzarlos puede ser peligroso. Si hay un portal entre el claro donde se encuentra el grupo y el siguiente claro, además de pagar el coste de avanzar, deberás comprobar el estado del portal. El marcador de portal indica cuántos cristales  debes gastar para estabilizar el portal y cruzarlo sin riesgo. Si te faltan , aún puedes




cruzar, pero el portal hará perder una vida a cada personaje en juego por cada  que no hayas podido pagar. Ten en cuenta que el resto de jugadores no pueden aportar cristales cuando realices esta acción.

Si con tu avance cruzas un portal, sigue los siguientes pasos:



Devuelve el marcador de portal a la casilla inicial.








Voltea los marcadores de vida de todos los personajes al lado con .








Baraja todas las cartas en el camino, el descarte general y el mazo de camino para formar un nuevo mazo. Vuelve a rellenar el tablero de camino.

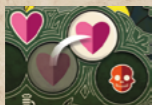





Leia decide avanzar en su turno (1), por lo que comprueba el coste indicado entre el claro en que se encuentra la ficha de Hoguera y el siguiente claro del bosque (2). Debe jugar 2 , eliminar una carta de su mano que produzca , y como está cruzando un portal, jugar hasta 2  (como indica el marcador de Portal (3)). Además, debe perder una vida al haber un peligro presente en el camino (4). Después de eso, el grupo perderá una vida por cada  que no haya podido pagar y todos voltearán su marcador de vida al lado de Escudo .

7.0 Vidas y Eliminación

Cada personaje inicia el juego con 5 vidas, indicadas por el marcador de vida situado en la casilla más a la izquierda de su medidor. Puedes perder vidas de varias maneras:

- Cada vez que ataques a un enemigo, este te hará perder tantas vidas como su valor de ataque , incluso al derrotarlo.
- Cada enemigo en el camino que esté junto al campamento, es decir, en los dos espacios más a la izquierda, te atacará cuando finalices tus acciones, haciéndote perder tanta vida como su valor de ataque . Ten en cuenta que este ataque se resuelve antes de desplazar las cartas.
- Si en un evento que estás resolviendo aparece el icono  o si debes desplazar el marcador de portal pero este ya no puede avanzar más. Debes perder una vida por cada vez que una de estas cosas suceda.
- Si haces avanzar al grupo y hay peligros en el camino, perderás una vida por cada peligro presente.
- Si algún jugador hace avanzar al grupo cruzando un portal y no puede gastar todos los  necesarios, todos los personajes perderán una vida por cada  que falte.



Al perder vida, mueve tu marcador una casilla hacia la derecha por cada vida que debas perder. Si el marcador de vida de un personaje llega a , ha sido derrotado y el grupo pierde la partida. Si vas a perder vidas y tu marcador de vida está por el lado del escudo , dale la vuelta al marcador para perder una vida menos y no moverlo. Recuerda que si en tu turno produces un icono de curación , puedes curarte o curar a un compañero una vida (*moviendo el marcador correspondiente un espacio a la izquierda*).



Rock debe perder dos vidas por el ataque de un enemigo. Al tener Escudo, voltea el marcador al lado de Vida (5) y solo lo mueve un espacio hacia la derecha (6).

3.0 Reliquias y Victoria

Existen un total de 4 reliquias y cada una de ellas contiene la esencia de una de las estaciones. Una reliquia en el camino puede ser adquirida como cualquier otra carta, pero tiene un coste especial, ya que solo los enemigos y peligros de su estación producen el recurso necesario para adquirirlas.



Deberás usar dos cartas con el icono de estación correcto para adquirir cada reliquia. Los enemigos usados para pagar este coste se retiran de la partida. Los peligros, en cambio, siempre van de vuelta al descarte del camino. Cuando adquieras una reliquia, colócala en el campamento, donde puede ser usada inmediatamente. Recuerda que, al usarse, la carta de reliquia irá al descarte del jugador que la use al final de su turno.

8.1 Llegar al Santuario

El último portal lleva directamente al **Santuario de las Estaciones**. El jugador que cruce este portal debe, además de **pagar el coste necesario para realizar el avance, jugar las 4 reliquias**. Estas pueden provenir tanto de su mano como del campamento. Si no puede jugar las reliquias, no podrá cruzar el portal aún y deberá esperar hasta tenerlas todas. Si un jugador consigue cruzar el portal y entregar las reliquias, ¡el grupo habrá ganado la partida!



9.0 Ajustando la dificultad

La dificultad de una partida de Harmony depende de muchos factores y algunos grupos pueden preferir una partida más amigable mientras que otros disfrutarán de un mayor desafío.

Para una partida más fácil:

Juega las cartas de evento sin tener en cuenta las secciones de crepúsculo. Durante la preparación de la partida, descarta del camino todos los enemigos y peligros visibles y rellena los huecos con nuevas cartas.

Para una partida más desafiante:

Juega los eventos en modo crepúsculo, es decir, aplica todos los efectos impresos en las cartas. Durante la preparación de la partida puedes devolver a la caja un número determinado de cartas de evento. Devolver una sola carta ya es bastante desafiante, con dos sería una partida para expertos, y devolver tres cartas hará que la experiencia sea extremadamente difícil.


10.0 Leyenda

10.1 Habilidades de los Personajes




Un jugador a tu elección elige una carta en su descarte y la coloca en su mano.



Elige una carta del camino y ponla en el descarte general. No necesitas pagar  extra para llegar hasta la carta que elijas descartar.

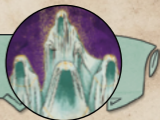


Coloca la ficha de Aturdimiento sobre un enemigo en el camino. No necesitas pagar  extra para llegar hasta el enemigo que deseas aturdir. La próxima vez que un enemigo aturdido vaya a atacar, tanto por estar en el campamento como respondiendo a un ataque, retira el marcador para reducir la pérdida de vida causada a 0.



Un personaje a tu elección voltea su marcador de Vida al lado de Escudo. La próxima vez que ese personaje tenga que perder una vida, en vez de eso, gira el marcador de vuelta al lado de Vida.

Nota: El espíritu aliado de cada estación copia la habilidad de un personaje concreto.



10.2 Iconografía



Recursos básicos



Cualquier recurso básico



Recursos de estación



Cristal mágico



Avance



Ataque



Un jugador a tu elección recupera una vida



El jugador activo pierde una vida



El jugador activo elimina de la partida una carta de su mano



Avanza el marcador de portal un espacio (o pierde una vida si no puede avanzar más)



Esta carta nunca puede colocarse en la zona de campamento.



El jugador activo roba una carta de su mazo



El jugador activo descarta una carta de su mano



Elimina de la partida una carta que produzca el recurso indicado de tu mano




Elimina esta carta de la partida después de usar este efecto



Devuelve esta carta al mazo de Guías después de usar este efecto



Devuelve esta carta al descarte general después de usar este efecto

Recuerda que cuando el grupo cruce un portal todos los personajes voltean su marcador de vida, ganando .



www.dmzgames.es

AUTOR: Adrián Alba

ILUSTRADOR: José Soto

DISEÑO GRÁFICO: Dossom Studio

DESARROLLO: Pau Carles y Javi Caparrós