

HARMONE

DEVIENS LE MEILLEUR CAPITAINE D'ÉQUIPE

RÈGLES DU JEU



RÈGLES DU JEU EN VIDÉO

Comprendre les fondamentaux en 1 min 40 s

► COMMENT GAGNER ?

Posez une carte Combattant sur l'une de vos bases, puis menez la jusqu'à la base adverse.

Une fois arrivée, elle devient une **carte Victoire**.

Le premier joueur à obtenir **3 cartes Victoire** remporte la partie !

► DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

Vous et votre adversaire avez chacun besoin de votre propre Deck/Équipe de 30 cartes, un plateau de jeu appelé « Terrain », une pièce pour jouer à pile ou face et des jetons de dégâts.

► QUELS SONT LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES ?

- La carte « **Combattant** » est la carte qui se pose sur vos bases et se déplace sur le terrain. Son but est de devenir une carte Victoire, tout en affrontant les cartes Combattant adverses pour défendre vos bases. Chaque carte Combattant possède des PV (points de vie), des ATT (points d'attaque), un effet Harmonie (*facultatif*), ainsi qu'un coût en action nécessaire pour la poser sur le Terrain.



- La carte « **Stratégie** » réalise un effet permettant d'influencer le déroulement de la partie et d'affiner votre tactique. Elle se montre, puis est envoyée à la défausse face visible. Elle possède également un coût en action (*indiqué en haut à gauche de la carte*) et l'indication de quand vous pouvez la jouer (en haut à droite de la carte).

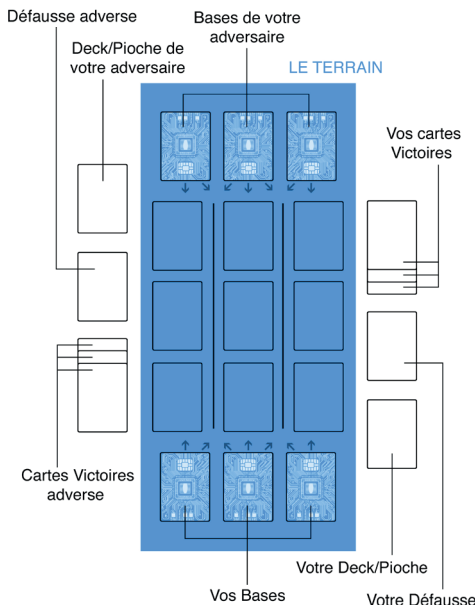


► COMMENT FONCTIONNE LE TERRAIN ?

Le Terrain est composé de 3 chemins verticaux, chacun reliant vos bases aux bases adverses.

Les 3 premières cases horizontales sont vos bases : vous y posez vos cartes Combattant.

Les 3 dernières cases horizontales sont les bases adverses : si l'un de vos Combattants atteint une de ces cases libres, il est retiré du Terrain et devient une carte Victoire.



Si vous posez un Combattant sur votre base de gauche, vous avez le choix d'avancer sur le chemin de gauche, du milieu ou de droite.

Sur la base du milieu, vous pouvez avancer sur le chemin de gauche, du milieu ou de droite.

Et sur la base de droite, vous pouvez avancer sur le chemin de droite ou du milieu.

Une fois le chemin choisi, vous ne pouvez plus en changer. Ce choix de chemin n'est possible que pour les Combattants sur les bases.

Le déplacement se fait uniquement vers l'avant ; il est interdit de se déplacer vers l'arrière (*sauf si un effet vous l'autorise*).

Deux Combattants coéquipiers ne peuvent pas partager la même case. Un Combattant ne peut pas passer par-dessus un autre.

► COMMENCER LA PARTIE !

Mélangez bien votre Deck/Équipe, posez-le face cachée, puis **piochez** 7 cartes.

Lancez une pièce : le gagnant du pile ou face choisit qui commence la partie. Le joueur qui ne commence pas, pioche une carte.



► DÉROULEMENT DE VOTRE TOUR

Vous et votre adversaire jouez à tour de rôle. À chaque tour, vous avez **3 Actions à effectuer**.

Vous pouvez :

- **Piocher une carte** (coût : 1 Action)
- **Poser une carte** (coût variable selon la carte)
- **Déplacer un Combattant** (coût : 1 Action)
- **Attaquer avec un Combattant** (coût : 1 Action)

Attention, il n'y a pas de pioche de début de tour.

Conseils :

Vous pouvez effectuer **plusieurs fois la même Action** (exemple : déplacer un Combattant de 1 case, 3 fois).

Il est recommandé de **compter à voix haute** vos Actions pour plus de clarté (ex. : 1, je pioche. 2, j'attaque. 3, je déplace.).

Pendant le tour de votre adversaire, vous ne pouvez rien faire (*sauf si vous possédez une carte utilisable lors du tour adverse*).

► LES COMBATS

Pour attaquer, votre Combattant doit se trouver sur la même case qu'un Combattant adverse. (*Rappel : attaquer vous coûte 1 action*).

Lors d'une attaque, les points d'attaque (ATT) du Combattant réduisent les points de vie (PV) de l'adversaire.

Placez les jetons de dégâts correspondants sur la carte du Combattant attaqué.

Si le total des jetons de dégâts est égal ou supérieur aux points de vie (PV) du Combattant, celui-ci est éliminé du terrain et part à la défausse face visible.

IMPORTANT : Un Combattant qui engage un combat (*se déplace sur la case d'un Combattant adverse*), réalise son attaque automatiquement sans que cela ne coûte d'action.

Bonus d'élimination : Lorsque vous éliminez un Combattant adverse de votre propre initiative, piochez une carte gratuitement.

En combat : Une fois engagés dans un combat, aucun des deux Combattants ne peut avancer tant que l'un d'eux n'est pas éliminé.

1 contre 1 : Chaque combat se joue en duel. Vous ne pouvez pas faire intervenir un autre Combattant dans un combat déjà engagé.

Série d'attaque : Un Combattant ne peut pas attaquer deux fois le même adversaire durant le même tour. En revanche, s'il l'élimine, il peut en attaquer un autre à la suite.

Pioche vide ? : Continuez jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse réaliser d'action.



CÔTÉ EXPERT

Comment construire mon propre Deck/Équipe ?

Votre Deck (*ou Équipe*) doit contenir exactement 30 cartes. Les cartes en doublon sont interdits.

Vous êtes libre de choisir la répartition entre le nombre de cartes Stratégie et le nombre de cartes Combattant, selon votre style de jeu.

Vous pouvez mélanger les clans (les couleurs) dans votre Deck, à une condition importante :

Les Combattants de type Monocouleur (indiqué en bas à droite de la carte) ne peuvent figurer que dans un Deck entièrement composé du même clan (même couleur).



Pour inclure plusieurs clans, vous devez utiliser uniquement des Combattants de type Multicolore.

Conseils :

Pour un bon équilibre, nous vous recommandons une base de 20 cartes Combattant et 10 cartes Stratégie.

Mais ce n'est qu'un point de départ : exprimez votre créativité et trouvez les meilleures combinaisons selon votre style de jeu.

Devenez le Capitaine d'équipe Harmonie le plus redoutable !

LES EFFETS HARMONE

Il existe plusieurs types d'effets Harmonie, chacun représenté par un pictogramme indiquant quand l'effet se déclenche. Cela permet de mieux comprendre la fonction de chaque carte selon sa catégorie.

= l'effet s'active lorsque le Combattant est posé sur le Terrain.

= l'effet s'active à chaque fois qu'il attaque.

= l'effet s'active en permanence, tant que le Combattant est sur le Terrain.

= l'effet s'active lorsque la carte devient une carte Victoire.

= l'effet s'active lorsque votre Combattant est éliminé.

QU'EST CE QU'UN CLAN ?

Les clans sont reconnaissables grâce à la couleur du contour de leur carte et leur symbole situé en bas à droite.

Un clan est un groupe de Combattants partageant des caractéristiques communes et un style de jeu cohérent.

Chaque clan offre une identité stratégique unique, avec sa propre histoire, sa personnalité et sa façon de jouer.



HARMONIE

DEVIENS LE MEILLEUR CAPITAINE D'ÉQUIPE

► REMERCIEMENTS

Un immense merci à mes reufs
pour les innombrables parties tests :

Kevin Bocquel, Charlotte Dannhoffer,
Pierre-Louis Dannhoffer, Hugo Deniau,
Sam Gabet, Jérémy Michaud,
Jahmali Moutoussamy, Binta Ndiaye, Primo,
Maxime Riquet Antigny, Jean Rouquier,
Léonardo Tomarchio, ainsi qu'à celles
et ceux qui ont apporté leur soutien tout au
long de cette aventure.

Remerciement spécial à Merlin Antigny
pour son aide dans la conception du jeu.

Edouard Gabet aka **EdEleven**