



El aprendizaje llega jugando, guiado por la curiosidad.


CARMONY es un juego de cartas sobre teoría musical. Con un sistema basado en ruedas, colores, letras y números, propone una forma distinta de acercarse a la música, abierta a todos los niveles, desde cero hasta músico experimentado.

Del juego original surgió toda una familia: 5 juegos que utilizan los mismos componentes, cada uno con sus propias mecánicas.

REGLAS

LA FAMILIA CARMONY

Cada juego es independiente.

El nivel de complejidad de sus reglas está indicado con: 

★ CARMONY - El original 

☆ CARMONY - A través del espejo 

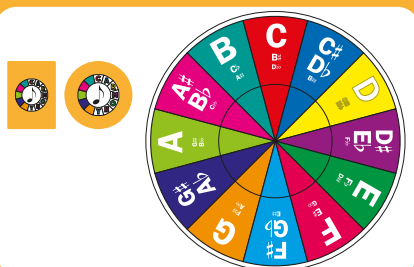
★ CARMONY - Poker de Acordes 

★ CARMONY - Miente la Escala 

☆ CARMONY - Solitario Cromático 

COMPONENTES

- Un mazo rectangular de 96 cartas de NOTAS
- Un mazo circular de 84 cartas de JUEGOS
- 4 Ruedas Cromáticas
- 4 soportes de cartas
- Reglas + Apéndice Temático
- En algunos juegos necesitarás lápiz y papel para anotar los puntos.



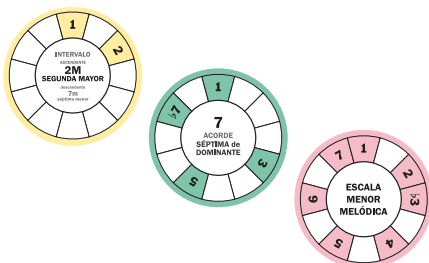
EL SISTEMA CARMONY

Las 12 notas cromáticas están representadas en la RUEDA CROMÁTICA y en el mazo de cartas de NOTAS (8 de cada una).



Las cartas de JUEGOS representan 3 tipos de estructuras musicales, distinguidas por color:

36 cartas de INTERVALOS (12, repetidos 3 veces)
 33 cartas de ACORDES
 15 cartas de ESCALAS.



Las cartas de JUEGOS tienen 12 sectores que coinciden con los de la RUEDA CROMÁTICA.

LOS SECTORES CON NÚMEROS — a veces acompañados de símbolos: # (sostenido) o b (bemo) — INDICAN LAS NOTAS NECESARIAS PARA FORMAR EL JUEGO.

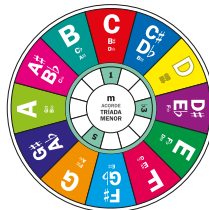
La cantidad de notas depende del tipo de juego:

- INTERVALOS: 2 notas
- ACORDES: de 2 a 7 notas
- ESCALAS: 5, 6, 7 o 12 notas

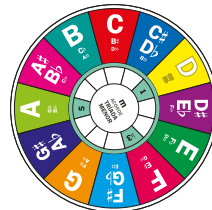
Para formar un juego, coloca la carta de JUEGOS en el centro de la Rueda y gírala sin moverla del eje central. El juego se forma con las cartas de NOTAS señaladas en el orden que indican los números. Hay siempre 12 combinaciones posibles: una por cada Nota Raíz — posición 1 —, que es la que le da el nombre a la estructura.



Triada menor de C



Triada menor de D



CARMONY

El original

Carmony es el juego principal de la familia. Compites por puntos formando juegos con tus cartas de NOTAS y puedes robar los de tus oponentes.

- ★ Edad: +14
- ★ Jugadores: 2 a 4
- ★ Tiempo: 60-90 minutos

OBJETIVO

Formar INTERVALOS, ACORDES y ESCALAS para conseguir la máxima puntuación al final de 3 rondas

PREPARACIÓN

Cada jugador toma una RUEDA CROMÁTICA para visualizar los posibles juegos que pueda formar.

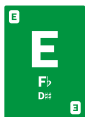
En la primera ronda el repartidor se elige al azar. En las siguientes, reparte el jugador a la derecha del ganador de la ronda anterior. El repartidor mezcla ambos mazos y da a cada jugador:

5 cartas de JUEGOS +

10 cartas de NOTAS, si son 4 jugadores

12 cartas de NOTAS, si son 3 jugadores

14 cartas de NOTAS, si son 2 jugadores



Las reparte boca abajo en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a su izquierda, quien tomará el primer turno. A continuación coloca ambos mazos boca abajo en el centro de la mesa y descubre la primera carta del mazo de NOTAS para iniciar una pila de descarte.

TURNOS

INICIO del TURNO

Para comenzar tu turno debes robar 2 cartas de la parte superior del mazo de NOTAS o bien tomar TODAS las cartas que están boca arriba en la pila de descarte.

DURANTE el TURNO

Puedes bajar juegos o robar cartas de otros jugadores — ver sección "Comiendo Juegos" —, o simplemente pasar.

FIN del TURNO

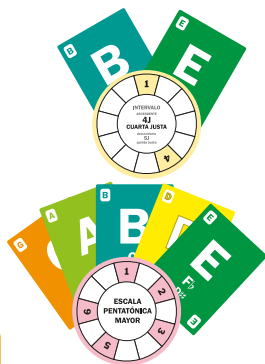
Debes descartar 1 carta de NOTAS boca arriba en la pila de descarte. Si tomaste la única carta que quedaba en la pila de descarte, no puedes descartar la misma nota.

CÓMO JUGAR

- Para **FORMAR** un juego, combina tus cartas de **NOTAS** en una secuencia válida tal como se explica en El Sistema Carmony.
 - Para **BAJAR** un juego, coloca las cartas de **NOTAS** boca arriba sobre la mesa en forma de abanico, con la carta de **JUEGOS** correspondiente en el centro.
- A continuación, roba una nueva carta de **JUEGOS** del mazo, de modo que siempre tengas 5 en la mano.

IMPORTANTE: En cada turno solo puedes bajar un tipo de juego: **INTERVALOS**, **ACORDES** o **ESCALAS**. No puedes mezclar tipos en el mismo turno. Puedes bajar tantos juegos como quieras del tipo elegido.

CADA JUEGO BAJADO SUMA PUNTOS AL FINALIZAR LA RONDA. LAS CARTAS DE NOTAS NO BAJADAS RESTAN PUNTOS.



ACORDES CON NOTAS OPCIONALES

En las cartas de **ACORDES**, los sectores **NO COLOREADOS** marcan las notas opcionales. Un acorde puede bajarse solo con las obligatorias o incluir las opcionales. El puntaje depende de las cartas bajadas, no del tamaño del acorde.



COMIENDO JUEGOS

Durante tu turno puedes **COMER** un juego bajado por otro jugador con el doble beneficio de conseguir cartas de **NOTAS** y a la vez dejar a tu oponente con un juego menos. Pero tienes que elegir entre **BAJAR** o **COMER**. No puedes hacer ambas acciones en el mismo turno.



Para **COMER**, debes utilizar una de las cartas de **JUEGOS** de tu mano, y esta debe ser más poderosa que el juego que quieres comer.



=> La **ESCALA CROMÁTICA** puede comer cualquier juego y no puede ser comida.

=> La **ESCALA MAYOR** puede comer cualquier juego excepto la Escala Cromática.

=> Todas las **ESCALAS** pueden comer cualquier **ACORDE** e **INTERVALO**.

=> Todos los **ACORDES** pueden comer cualquier **INTERVALO**.

=> Los **INTERVALOS** no pueden comer ningún juego.



→ Muestra la carta de **JUEGOS** con la que vas a comer, toma todas las cartas de **NOTAS** del juego del oponente y devuelve al final del mazo ambas cartas de **JUEGOS** (la tuya y la del oponente). Por último, toma otra carta de **JUEGOS** del mazo.



IMPORTANTE: SOLO PUEDES COMER 1 JUEGO POR TURNO.

CARTA ESPECIAL



C RAÍZ

En este juego, la carta roja con la C de Carmony es la carta especial del mazo de NOTAS. Si bajas un juego con la nota C como RAÍZ — es decir, en la posición 1 de la estructura — tienes que reponer en tu mano la misma cantidad de cartas de NOTAS utilizadas, tomándolas del mazo. Dependiendo del momento del juego, esto puede ser una buena o mala jugada.

CIERRE

FIN DE RONDA

La ronda termina cuando un jugador CORTA, es decir, se queda sin cartas de NOTAS — descartando o bajando la última en un juego —.

CONDICIÓN PARA CORTAR: Tener bajado, al menos, 1 ESCALA o 3 ACORDES.

Al final de cada ronda se suman los puntos de cada jugador según la Tabla de Puntos. Si se acaba el mazo de NOTAS antes de que alguien corte, la ronda termina pero nadie obtiene puntos por corte.



FIN DEL JUEGO

El juego dura 3 rondas y gana el jugador con más puntos en total.

TABLA DE PUNTOS

	PUNTOS POR CORTE	200
Cada carta de NOTAS no bajada		-10
Juego de 2 cartas (INTERVALOS)		20
Juego de 3 cartas (ACORDES)		40
Juego de 4 cartas (ACORDES)		70
Juego de 5 cartas (ACORDES o ESCALAS) Juego Especial: ACORDE de 5ta. "Power Chord" (2 cartas)		100
Juego de 6 cartas (ACORDES o ESCALAS)		150
Juego de 7 cartas (ACORDES o ESCALAS excepto Escala Mayor)		200
Juego Especial: ESCALA MAYOR (7 cartas)		350
Juego de 12 cartas (ESCALA CROMÁTICA)		500

CARMONY

A través del espejo

Inspirado en el clásico de Lewis Carroll.

- ★ Edad: +14
- ★ Jugadores: 2 a 4
- ★ Tiempo: 30-45 minutos

COMPONENTES

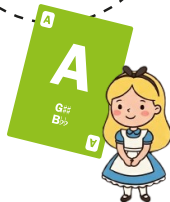
1 RUEDA CROMÁTICA
36 cartas de INTERVALOS
96 cartas de NOTAS



La OCTAVA es la REINA.
El TRITONO es el SOMBRERERO loco,
con su reloj siempre marcando las 6 en punto.

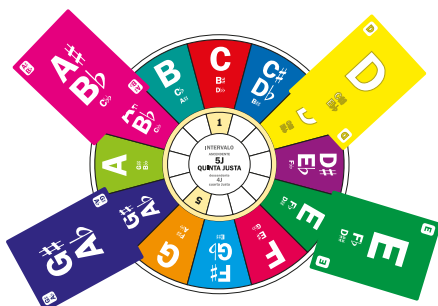
OBJETIVO

Sumar puntos en
2 rondas, formando
INTERVALOS y
coleccionando
ALICIAS
(notas A).



PREPARACIÓN

Se coloca la RUEDA CROMÁTICA en el centro de la mesa a la vista de todos.
En la primera ronda el repartidor se elige al azar. En la siguiente, reparte el jugador a la derecha del que ganó la primera.
El repartidor mezcla ambos mazos y reparte 3 cartas de NOTAS a cada jugador, boca abajo, en sentido horario, empezando por el jugador a su izquierda, quien toma el primer turno. Luego deja ambos mazos boca abajo en el centro, descubre la primera carta del mazo de INTERVALOS y la coloca sobre la Rueda. También descubre 4 cartas de NOTAS y las ubica sobre la Rueda en la nota correspondiente.



CÓMO JUGAR



En cada turno, hay que usar una de las 3 cartas, para “levantar”, “robar” o “tirar”. Una vez usadas todas, se reparten otras 3 a cada jugador.

■ **LEVANTAR UN INTERVALO** → Forma una combinación válida del INTERVALO que está sobre la Rueda — ver Sistema Carmony — utilizando una carta de NOTAS de tu mano y otra que esté sobre la Rueda. Muestra ambas cartas a los demás jugadores y colócalas a tu lado boca arriba formando una pila, poniendo siempre arriba la carta que señalaba el número 1. Llévate también la carta de INTERVALOS para contabilizar los puntos al final de la partida. El siguiente jugador colocará sobre la Rueda una nueva carta del mazo de INTERVALOS.

■ **ROBAR EL ESPEJO** → Si tienes en tu mano la misma nota que está visible en la pila de NOTAS de otro jugador, puedes robarle todas las cartas de NOTAS. Anuncia el robo en voz alta mostrando tu carta espejo, colócala encima de la otra y llévate la pila ajena, colocándola sobre la tuya si ya tienes una.

■ **TIRAR UNA CARTA** → Si no levantas ni robas, descartas una carta de NOTAS en el sector que le corresponde sobre la Rueda. Si está ocupado, colócala encima.



CORRIDA DEL CONEJO → Si al formar un intervalo levantas la última carta de NOTAS que quedaba sobre la Rueda, realizas una “corrida del conejo”. Se anota en el momento para contabilizarla al final. Mientras la Rueda esté vacía, los siguientes jugadores solo podrán ROBAR EL ESPEJO o tirar una carta.

CIERRE



FIN DE RONDA

Cuando se levanta el último INTERVALO se termina la ronda. Con las cartas que quedan en mano solo se puede ROBAR EL ESPEJO o descartar.

Se cuentan las cartas de INTERVALOS, las ALICIAS (únicas cartas de NOTAS que valen) y las CORRIDAS de cada jugador, según la Tabla de Puntos.

FIN DEL JUEGO

Se juegan 2 rondas. Gana quien suma más puntos en total.

TABLA DE PUNTOS



	c/u	
ALICIA — carta nota A —	4	+8 por tener las 8
CORRIDA DEL CONEJO	5	
cartas de INTERVALOS:		
OCTAVA 8J — la REINA —	8	+3 por tener las 3
TRITONO #4/b5 — el SOMBRERERO —	6	+3 por tener las 3
Quinta Justa 5J	5	+3 por tener las 3
Cuarta Justa 4J	4	+3 por tener las 3
Terceras y Sextas 3M, 3m, 6M, 6m	3	
Segundas y Séptimas 2M, 2m, 7M, 7m	2	

CARMONY

Poker de Acordes

- ★ Edad: +14
- ★ Jugadores: 2 a 4
- ★ Tiempo: 45-60 minutos

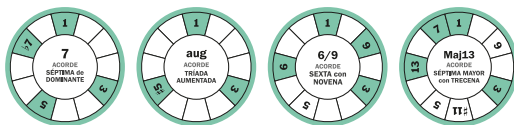


OBJETIVO

Armar PARES, PIERNAS y POKERS de NOTAS para sumar puntos en 4 rondas, cada una definida por un acorde distinto.

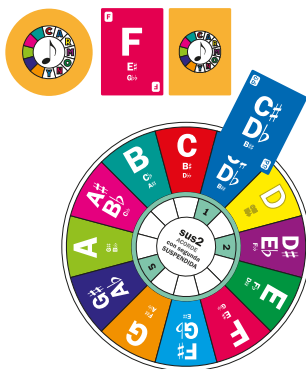
COMPONENTES

- 1 RUEDA CROMÁTICA
- 33 cartas de ACORDES
- 96 cartas de NOTAS



PREPARACIÓN

Se coloca la RUEDA CROMÁTICA en el centro de la mesa. Se mezclan ambos mazos por separado al comienzo de cada ronda. Después de la primera, las cartas de ACORDES ya jugadas se dejan afuera del mazo.



INICIO DE CADA RONDA

En la primera ronda, el repartidor se elige al azar y en las siguientes rota en sentido horario.

El repartidor descubre la primera carta del mazo de ACORDES, la coloca sobre la Rueda y reparte 7 cartas de NOTAS a cada jugador, boca abajo. Luego da vuelta la primera carta del mazo de NOTAS y la ubica en su sector de la Rueda. Gira la carta de ACORDES hasta que el número 1 apunte a ella: esa nota pasa a ser la FUNDAMENTAL del acorde — en posición 1 —. Por último, descubre la siguiente carta del mazo de NOTAS para iniciar la pila de descarte.

INICIO Y FINAL DEL TURNO

Los turnos se pasan en sentido horario. El turno comienza tomando una carta del mazo de NOTAS o bien llevándote toda la pila de descarte, y finaliza descartando 1 carta.

CÓMO JUGAR

Hay que armar juegos con las cartas de NOTAS de la siguiente manera:

PAR: 2 cartas iguales

PIERNA: 3 cartas iguales

POKER: 4 cartas iguales



→ Durante toda la ronda armas y desarmas juegos con las cartas de tu mano, manteniéndolas ocultas. Los juegos no se muestran hasta el final de la ronda.

No hay límites en la cantidad de juegos a armar.



Reglas al descartar:

- > Si es una nota obligatoria del acorde (sector marcado en color) → va a la Rueda.
- > Si es una nota opcional → puedes elegir: va a la Rueda o a la pila de descartar.
- > Si ese sector en la Rueda ya está ocupado → va a la pila de descartar.
- > Si no pertenece al acorde → va a la pila de descartar.
- > Si hay una sola carta en la pila de descartar → no se puede tomar y descartar la misma nota.

CAMBIO DE FUNDAMENTAL

En tu turno, puedes decidir cambiar la FUNDAMENTAL del acorde. Coloca una carta de tu mano en el sector que le corresponde en la Rueda si está libre y gira la carta de ACORDES hasta que el número 1 apunte a ella. Las cartas que estaban en la Rueda y ahora pertenecen al nuevo acorde se quedan; las demás te las llevas a tu mano. Solo en este caso no levantas una carta del mazo para empezar el turno ni descartas para terminarlo.



CIERRE

FIN DE RONDA

Quien coloca la última nota obligatoria en la Rueda, CIERRA el acorde y obtiene 5 puntos. Finaliza la ronda y se cuentan los puntos de cada jugador según la Tabla de Puntos.

Si el mazo de NOTAS se agota antes, termina la ronda pero no hay puntos por cierre.

FIN DEL JUEGO

Se juegan 4 rondas

— una por cada acorde —.

Gana quien suma más puntos en total.



TABLA DE PUNTOS

PUNTOS POR CIERRE	5
POKER 4 cartas iguales	8
PIERNA 3 cartas iguales	5
PAR 2 cartas iguales	2
CARTA SUELTA	-1

CARMONY

Miente la Escala

- ★ Edad: +14
- ★ Jugadores: 2 a 8
- ★ Tiempo: 30-45 minutos



COMPONENTES

1 RUEDA CROMÁTICA
15 cartas de ESCALAS
96 cartas de NOTAS



OBJETIVO

Quedarse sin cartas de NOTAS completando escalas, evitando ser descubiertos al mentir las notas.

PREPARACIÓN

Se coloca la RUEDA CROMÁTICA en el centro de la mesa a la vista de todos. Se mezclan ambos mazos por separado. Se reparten TODAS las cartas de NOTAS entre los jugadores en sentido horario, boca abajo. Si son menos de 4 jugadores se recomienda jugar con la mitad del mazo.

CÓMO JUGAR

Se descubre la primera carta del mazo de ESCALAS y se coloca sobre la Rueda. El primer jugador, elegido al azar, define el grado 1 girando la carta de ESCALAS hasta que el número 1 apunte a la nota elegida. Luego coloca una carta de NOTAS boca abajo en la posición 1, sin mostrarla, nombrando la carta en voz alta.

Los turnos siguen en sentido horario. Cada jugador coloca una carta de NOTAS boca abajo sobre la Rueda, en el sector que marca el siguiente grado de la escala, diciendo en voz alta el nombre de la nota. En la variante básica del juego, puede decir tanto F# como Gb, por ejemplo.

Cualquier jugador puede, antes de que tire el siguiente: **DUDAR DE LA NOTA:** decir en voz alta "MIENTE" señalando la carta que acaba de tirar un jugador, obligándolo a darla vuelta si cree que está mintiendo:

Si **MENTÍA** → el jugador que mintió se lleva a su mano todas las cartas de NOTAS que hay sobre la Rueda. El que dudó elige el grado 1 para reiniciar la escala.

Si **NO MENTÍA** → se las lleva el que dudó y el jugador acusado elige el grado 1 para reiniciar la escala.

Si dos o más jugadores dicen "MIENTE" a la vez, tiene prioridad el jugador más cercano hacia la izquierda del que está jugando.

Cuando se completa la escala — con una carta de NOTAS colocada en orden sobre cada grado — sin que nadie haya dicho "MIENTE", se descartan todas las cartas de la Rueda. Se coloca una nueva carta de ESCALAS y el turno pasa al siguiente jugador, quien elige el grado 1 de la nueva escala.

FIN DEL JUEGO



Gana el jugador que primero se queda sin cartas de NOTAS. Si se completan todas las escalas sin que nadie lo logre, gana quien tenga menos cartas en mano.

VARIANTE AVANZADA: CORREGIR LA ENARMONÍA

— ver Apéndice Temático —



Los jugadores deben nombrar correctamente la enarmonía al bajar la carta. La regla es: **NO PUEDE HABER DOS GRADOS CON LA MISMA LETRA**. A cada grado de la escala le corresponde una letra consecutiva. Por ejemplo, si el grado 4 es F, y el grado b5 señala la nota de al lado, se nombra Gb, no F#.

→ Si un jugador nombra incorrectamente la enarmonía del grado que le corresponde, cualquier jugador puede corregirlo antes de que tire el siguiente. El jugador que se equivocó debe levantar su carta, devolverla a su mano y bajar OTRA, diciendo correctamente el nombre. Como siempre, puede mentir al bajarla.

Si DUDAR DE LA NOTA y CORREGIR LA ENARMONÍA ocurren al mismo tiempo, tiene prioridad DUDAR DE LA NOTA. Se da vuelta la carta y la enarmonía ya no importa.



- ★ Edad: +14
- ★ Jugadores: 1
- ★ Tiempo: 15-30 minutos

COMPONENTES

Las 96 cartas de NOTAS

OBJETIVO

Completar 8 pilas cromáticas ascendentes.

PREPARACIÓN

Coloca 10 filas de 8 cartas cada una en cascada, solapándose de modo que solo se vea la mitad superior de cada carta. Las primeras 9 filas boca abajo y la última boca arriba. Las 16 cartas restantes forman el mazo. Reserva espacio a un costado para las 8 PILAS cromáticas ASCENDENTES, que comenzarán con cada carta C.



CÓMO JUGAR

La idea es ordenar las 8 COLUMNAS en forma cromática DESCENDENTE — por ejemplo, E sobre F, Ab sobre A, D sobre D# — hasta poder liberar las cartas C y completar las 8 pilas ascendentes: C → C#/Db → D → ... → B.

Observa las cartas visibles y mueve lo que puedas. Cuando se destapa una carta, la pones boca arriba. Al mover una carta, arrastras con ella todo el bloque que tiene debajo. Cuando se te acaban los movimientos, vas sacando de a una las cartas del mazo — puedes recorrerlo las veces que sea necesario. La carta B, al ser la nota más alta de la secuencia cromática descendente, no se coloca sobre ninguna otra carta. Solo puede ir como inicio de una columna vacía.

FIN DEL JUEGO



El juego termina cuando no hay más movimientos por hacer. Ganas si completas las 8 pilas cromáticas ascendentes.

