



Carmony es un juego de cartas sobre música pensado para personas curiosas a las que les encanta aprender jugando. Con un original sistema basado en ruedas de colores, letras y números, el juego desafía la idea de que aprender teoría musical es difícil y aburrido. Pueden jugar tanto músicos experimentados como principiantes, ya que, una vez que se comprende el mecanismo, la clave está en encontrar la mejor estrategia para sumar puntos y ganar la partida.

REGLAS

- ★ Edad: +12
- ★ Jugadores: 2 a 4
- ★ Tiempo: 60-90 minutos

OBJETIVO

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

COMPONENTES

Un mazo rectangular de 96 cartas de NOTAS:
Las 12 notas cromáticas, repetidas 8 veces.



Un mazo circular de 84 cartas de JUEGOS divididas en 3 tipos, distinguidos por color: 15 ESCALAS + 33 ACORDES + 12 INTERVALOS (x 3).



4 RUEDAS CROMÁTICAS



Las cartas de NOTAS están representadas en los 12 sectores de la RUEDA CROMÁTICA.

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

Algunos contienen números que indican la secuencia de notas necesarias para formar el Juego.

Los INTERVALOS tienen una secuencia de 2 notas, los ACORDES, tienen una secuencia de 2 a 7 notas y las ESCALAS tienen una secuencia de 5, 6, 7 o 12 notas.

Los Juegos con más notas valen más.

4 soportes de cartas

Necesitarás lápiz y papel para anotar los puntos.

COMIENZO

Cada jugador toma una RUEDA CROMÁTICA, que utilizará durante todo el juego, para visualizar los posibles Juegos que pueda formar.

En la primera ronda, se elige el repartidor al azar, y en las siguientes, será el jugador situado a la derecha del ganador de la ronda anterior.

Para comenzar la ronda, el repartidor mezcla ambos mazos y reparte a cada jugador las siguientes cartas:

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 situado a su izquierda. A continuación, coloca ambos mazos boca abajo en el centro de la mesa y da vuelta la primera carta del mazo de NOTAS para iniciar una pila de descarte.

Los turnos se pasan en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador situado a la izquierda del repartidor toma el primer turno.

COMO JUGAR

INICIO y FINAL del TURNO

Para empezar tu turno, puedes elegir entre 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.

Para terminar tu 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.

DURANTE el TURNO

Intentas formar y bajar Juegos con las cartas que tienes en la mano, o decides robar algunas de las cartas de tu oponente -ver sección "Comiendo Juegos"-

CADA JUEGO BAJADO SUMA PUNTOS AL FINALIZAR LA RONDA Y LAS CARTAS DE NOTAS NO BAJADAS RESTAN PUNTOS. - Ver Tabla de Puntos-

- Para FORMAR un Juego, combina tus cartas de NOTAS en una secuencia válida indicada en tus cartas de JUEGOS. Para ello, visualízala en la RUEDA CROMÁTICA -ver sección "Formando Juegos"-.
- 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 cartas de JUEGOS en la mano.
- Debes elegir SÓLO UN TIPO de Juego para bajar durante tu turno: ya sea INTERVALOS, ACORDES o ESCALAS. Puedes bajar tantos Juegos de ese tipo como quieras pero no puedes cambiar entre diferentes tipos de Juegos en el mismo turno.



FORMANDO JUEGOS



Para encontrar secuencias válidas, utiliza la RUEDA CROMÁTICA del siguiente modo:

Coloca una carta de JUEGOS en el centro de la Rueda, y gira la carta sin moverla del eje central. Los sectores con números señalarán ciertas notas. Para formar el Juego, tienes que combinar las cartas de NOTAS en el orden indicado por estos números.

(*Sólo debe tenerse en cuenta el número. En el Apéndice Temático se explica por qué algunos números tienen un símbolo que los acompaña, pero esto no afecta a la dinámica del juego.)

Por ejemplo, el Juego "Acorde Triada Menor" puede formarse con las cartas: C - E \flat - G, pero también con D - F - A. O también con: B - D - F \sharp .

Y así con las 12 combinaciones posibles que aparecen al girar la carta o la rueda.



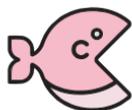
COMIENDO JUEGOS

En cada turno, puedes elegir "COMER" 1 Juego bajado por otro jugador en lugar de bajar tus propios Juegos, lo que te proporciona el doble beneficio de conseguir cartas de NOTAS que puedas estar necesitando y a la vez, dejar a tu oponente con un Juego bajado menos. Sin embargo, no puedes hacer ambas cosas en el mismo turno. Siempre tienes que elegir entre BAJAR o COMER.

Para "COMER":

Debes utilizar una las cartas de JUEGOS que tienes en la mano, pero ésta debe ser "más poderosa" que el Juego que quieres comer, según el siguiente orden:

ESCALA CROMÁTICA



ESCALA MAYOR



el resto de las ESCALAS



ACORDES



INTERVALOS



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, y estos últimos no pueden comer ningún Juego.

Muestras entonces la carta de JUEGOS con la que vas a comer, tomas las cartas de NOTAS del Juego del oponente y devuelves al final del mazo ambas cartas de JUEGOS (la tuya y la del oponente). Luego, repones tu carta de JUEGOS tomando una del mazo.

Sólo puedes comer un Juego por turno.



Algunas cartas de ACORDES tienen sectores que contienen números pero no están coloreados. Esto significa que la nota a la que apunta ese número puede o no formar parte del acorde, por lo que es opcional incluir esa carta de NOTAS en el Juego. Formar el Juego con la cantidad mínima de notas, te permite bajarlo. Pero cuántas más notas tenga al bajarlo, es un Juego más valioso.



C RAÍZ

La carta «C» es la carta especial del mazo de NOTAS. Si bajas un JUEGO de C, es decir, con la nota C como RAÍZ, en la posición 1 de la estructura, inmediatamente debes tomar del mazo la misma cantidad de cartas de NOTAS utilizadas.

CIERRE

FIN DE RONDA

La ronda termina cuando un jugador "CORTA" o "se va", es decir, se queda sin cartas de NOTAS (descartando o no la última) y ha bajado al menos 1 JUEGO DE ESCALA o 3 JUEGOS DE ACORDES. O bien cuando se acaba el mazo de NOTAS. En ese caso, nadie obtiene "puntos por corte".

Al final de cada ronda se suman los puntos de cada cada juego bajado según la Tabla de Puntos.



FIN DEL JUEGO

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

TABLA DE PUNTOS

		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 la Escala Mayor)	200	
Juego Especial: ESCALA MAYOR (7 cartas)	350	
Juego de 12 cartas (ESCALA CROMÁTICA)	500	

Apéndice Temático

Las NOTAS NATURALES: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si (teclas blancas del piano) se representan con las 7 primeras letras del alfabeto, en este orden:

C D E F G A B

Los siguientes símbolos representan las ALTERACIONES de las notas naturales:

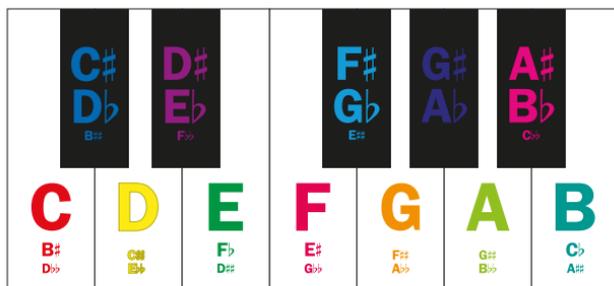
SOSTENIDO ♭ BEMOL ## DOBLE SOSTENIDO ♭♭ DOBLE BEMOL

Estas alteraciones indican cuántos SEMITONOS (o teclas de piano) aumenta # o disminuye ♭ una nota natural.



Las 12 cartas de NOTAS de Carmony son las 12 teclas del piano (siete blancas y cinco negras), repetidas a lo largo del instrumento: las NOTAS CROMÁTICAS

Sólo hay 12 notas en el sistema de afinación musical de Igual Temperamento: las NOTAS CROMÁTICAS. En el piano, cada tecla siguiente hacia la derecha suena un semitono más alto (más aguda) que la anterior, y hacia la izquierda, un semitono más bajo (más grave). Comenzando en cualquier tecla, la tecla 13 es la MISMA NOTA que la tecla 1, pero una octava (12 semitonos) más arriba o más abajo. Porque vibra al doble (más aguda) o a la mitad (más grave) de frecuencia que la anterior.



Estas 12 notas tienen nombres diferentes en función del contexto o de la estructura musical a la que nos estemos refiriendo.

Cuando damos diferentes nombres a la misma nota, decimos que entre ellas son: NOTAS ENARMÓNICAS. Ej: G# y Ab son enarmónicas.

La RUEDA CROMÁTICA es una representación circular de la escala cromática: 12 notas separadas entre sí por un semitono.

Las cartas de JUEGOS de Carmony representan 3 tipos de estructuras musicales:

INTERVALLO: Distancia entre dos notas.

ACORDE: Dos o más notas tocadas a la vez.

ESCALA: Una secuencia ordenada de notas.

Estas estructuras se escriben con NÚMEROS, solos o acompañados de uno o más SÍMBOLOS de sostenido \sharp o bemol \flat .

Los NÚMEROS indican los GRADOS o POSICIONES de las notas en su estado natural: C, D, E, F, G, A, B

A CADA LETRA LE CORRESPONDE UN NÚMERO.

Como las 7 notas naturales siguen un orden alfabético de la A a la G, que se va repitiendo, siempre habrá una letra en cualquier posición, más allá del séptimo lugar.

Por ejemplo, si E es la 1ª nota, F es la 2ª nota, pero también es la 9ª nota, como se muestra en la tabla siguiente:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°
E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C

La ESCALA MAYOR se toma de base para las demás estructuras, por eso se escribe con los números del 1 al 7, sin alteraciones: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Entonces cuando aparece un SÍMBOLO junto a un número en una estructura musical, significa que esa posición (grado) está aumentada \sharp o disminuida \flat en relación con la estructura básica de referencia (la escala Mayor).

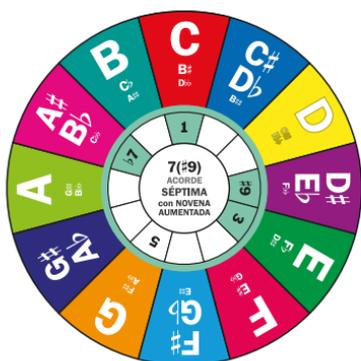
Ejemplos:

Si la escala Lidia se escribe: 1, 2, 3, \sharp 4, 5, 6, 7, quiere decir que es igual a una escala Mayor pero con la 4ta. nota aumentada un semitono.

Si el intervalo Tercera Menor se escribe: 1, \flat 3, quiere decir que, siguiendo la secuencia de la escala mayor, utiliza las notas 1 y 3 pero con la 3ra disminuida un semitono.

El acorde de Séptima Disminuida se escribe 1, \flat 3, \flat 5 \flat 7. Quiere decir que la 3ra y la 5ta están disminuidas un semitono y la séptima disminuida dos semitonos o un tono, con respecto a la Escala Mayor.





Los números (Grados o posiciones) y sus alteraciones, indican todas las secuencias válidas de notas que cada estructura musical puede tener, como se ve al girar las cartas de JUEGOS sobre la RUEDA CROMÁTICA.

El número 1 indica la nota RAÍZ de la estructura, que es la que le da nombre.

En el ejemplo, si el 1 está en C, el acorde se llama: C7(#9)

Estas son las POSICIONES posibles que se pueden encontrar en las cartas de JUEGOS:

1	PRIMERA o TÓNICA (escalas) o FUNDAMENTAL (acordes)
b2	BEMOL SEGUNDA o SEGUNDA MENOR
2	SEGUNDA o SEGUNDA MAYOR
b3	BEMOL TERCERA o TERCERA MENOR
3	TERCERA o TERCERA MAYOR
4	CUARTA o CUARTA JUSTA
#4 b5	CUARTA AUMENTADA / BEMOL QUINTA o QUINTA DISMINUIDA
5	QUINTA o QUINTA JUSTA
#5 b6	QUINTA AUMENTADA / BEMOL SEXTA o SEXTA MENOR
6 bb7	SEXTA / DOBLE BEMOL SÉPTIMA o SÉPTIMA DISMINUIDA
b7	BEMOL SÉPTIMA o SÉPTIMA MENOR
7	SÉPTIMA o SÉPTIMA MAYOR
8	OCTAVA o OCTAVA JUSTA
b9	BEMOL NOVENA
9	NOVENA
#9	NOVENA AUMENTADA
11	ONCENA
#11	ONCENA AUMENTADA
13	TRECENA

Recuerda: El nombre de una nota depende siempre de la estructura musical -INTERVALO, ACORDE, ESCALA- en la que aparece.

¿Si al colocar una carta de JUEGOS en el centro de la RUEDA CROMÁTICA se señalan las notas que forman la estructura del Juego, pero en cada sector aparecen DIFERENTES NOMBRES de notas, cómo sabemos cuál corresponde a esa estructura?

Utilizamos la siguiente regla:

No puede haber dos números con la misma letra.



Por ej. si formamos un INTERVALO de Segunda Menor (1 - b2) con las cartas no podemos nombrarlo como C - C# porque estaríamos repitiendo la letra C. Lo correcto es nombrarlo como: C - D \flat (o B# - C#).

SIMETRÍA DE INTERVALOS

- Es fácil visualizar la simetría de intervalos en las cartas de JUEGOS. Por ejemplo, el intervalo Segunda Mayor tiene el mismo dibujo que el de Séptima Menor. Ambos señalan notas que están a la misma distancia en semitonos. La diferencia es si vamos en sentido horario o contrario en la Rueda. Porque la diferencia real es la ALTURA de las notas. Si tocamos un C y el primer D más agudo, tenemos un intervalo de segunda mayor ASCENDENTE, pero si tocamos el mismo C y el primer D más grave, tenemos un intervalo de séptima menor DESCENDENTE.

LA NOTA MÁS BAJA (grave) DE UN ACORDE



- INVERSIONES DE ACORDES**

Normalmente, la raíz (nota 1) de un acorde es la nota más grave. Pero también la más grave podría ser la 3ª o la 5ª, esto es, otras dos formas de tocar el acorde, sus inversiones.

Ejemplo, Tríada Mayor de C: tocamos a la vez en el piano las notas, de izquierda a derecha: C, E, G. Pero también se puede tocar, de izquierda a derecha: E, G, C (primera inversión) o G, C, E (segunda inversión). Si el acorde tiene más notas, habrá más inversiones posibles.

- ACORDES con "BAJO" (Slash Chords)**

Son acordes en los que la nota más grave es una nota que NO forma parte del acorde.

Ej: C/D es un acorde de C con bajo en D. De izquierda a derecha en el piano: D, C, E, G.

Sólo hay 12 intervalos en el sistema de Igual Temperamento, el sistema de afinación más utilizado en la música actual. Sin embargo, hay muchísimos más acordes y escalas que los presentados en el juego, que puedes explorar.

Carmony es sólo una pequeña (y no académica) aproximación al conocimiento musical. Ni siquiera abarca la otra parte fundamental de la música: el tiempo, representado por las figuras musicales. Hay todo un mundo de teoría musical por descubrir y disfrutar como el círculo de quintas, la armonía tonal y modal, los patrones rítmicos, etc.

Todo depende de ti y tu curiosidad. ¡A por ello!