

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES

CRESCENDO

REGRAS

PALAVRAS DO DESIGNER DO JOGO E SEU CONVIDADO ESPECIAL CODESIGNER:

Johan Benvenuto: *Mais uma vez — sim, mais uma vez — porque eles realmente merecem, queria agradecer a toda a equipe da Libellud pelo trabalho duro e gentileza. Um agradecimento especial a Mathieu, meu codesigner, por suas ideias novas, e à talentosa Maëva, sem a qual este jogo provavelmente não estaria em suas mãos hoje. Eu também gostaria de agradecer a todos vocês que tornaram esta aventura possível; seu entusiasmo foi crucial para dar vida a esta expansão.*

Mathieu Rivero: *Tenho certeza de que você prefere jogar a ler agradecimentos extensos, então serei breve. Obrigado ao Johan e equipe Libellud pelo convite e pelas conversas calorosas e apaixonadas, e especialmente pelo toque humano que faz de Harmonies o jogo que ele é. (Perdão, pessoal — o segredo foi revelado!)*



DESCUBRA AS REGRAS
EM VÍDEO! (EM INGLÊS)

CRÉDITOS 2026 – Designers: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero · Arte: Maëva Da Silva · Gerência de Projeto: Camille Jaulin · Desenvolvimento: Matthis Gaciarz · Direção de Arte: Maëva Da Silva · Layout e Design Funcional: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin · Design Gráfico: Simon Hay · Textos Adicionais: Jérôme Vessière · Gerência de Marketing: Anne-Sophie Martin · Gerência de Coleção: Mathieu Aubert
A equipe agradece a Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa e todos os outros que contribuíram para o desenvolvimento desta expansão.
Gestão de Projeto: Matheus Passeri · Gestão de Produção: Rafael Carvalho · Gestão Editorial: Felipe Godinho e Mateus Ornellas · Tradução: Camila Loricchio · Revisão: Felipe Ramos



INTRODUÇÃO À EXPANSÃO

Esta expansão apresenta três novos módulos para melhorar sua experiência de jogo! De forma parecida com o módulo “Espíritos da Natureza”, o lado B dos Tabuleiros Pessoais do jogo base e a expansão *Pulsar*, esses módulos podem ser jogados sozinhos ou combinados de diversas formas. Basta escolher os que você deseja usar no começo da partida!

Divirta-se misturando os módulos desta expansão ou combinando módulos anteriores, tudo depende da sua preferência e nível desejado de complexidade. Aqui vão algumas sugestões de configurações para lhe guiar na expansão de maneira progressiva:



**Módulo “Santuários” usando o Lado A
(sem Espíritos da Natureza)**



**Módulo “Sussurros” usando o Lado D
(sem Espíritos da Natureza)**



**Módulos “Sussurros” e “Santuários”
usando o Lado C
(sem Espíritos da Natureza)**



**Módulos “Sussurros”, “Santuários” e
“Espíritos da Natureza” usando o Lado B**



COMPONENTES

SANTUÁRIOS



Página 4

Adiciona complexidade e profundidade estratégica

Crie Paisagens novas e espetaculares que podem acomodar vários animais.

Prestar atenção em quais cartas você pega permitirá que posicione mais cubos de Animais.

10 peças de Santuários dupla-face



Lado Em Andamento



Lado Completo

NOVOS TABULEIROS PESSOAIS



Página 8

Descubra duas formas novas e fáceis de renovação

Experimente sistemas de irrigação e vários ambientes para descobrir novas maneiras de construir suas Paisagens e pontuar.

4 Tabuleiros Pessoais dupla-face



4 Cartas de Auxílio



- 1 Livro de Regras
- 1 Bloco de Pontuação



SUSSURROS



Página 10

Adiciona uma camada estratégica ao jogo com uma complexidade mínima

Sussurros são as testemunhas discretas dos ciclos de vida da própria natureza. Adicione as novas cartas ao baralho de Animais e trabalhe para criar sinergias entre Animais e Sussurros.

10 Cartas de Sussurros



20 Cubos de Sussurros



SANTUÁRIOS

Essas Paisagens espetaculares podem acomodar vários Animais além de aprimorar o ambiente.

Santuários são construídos ao criar pilhas únicas de peças que normalmente não são permitidas. Cada Santuário Completo fornece vantagens associadas às suas 2 cores de peças, tanto durante a partida quanto durante a pontuação no fim dela.

Preparação

Embaralhe as Peças de Santuário para montar a pilha de compra, posicione-a no centro da mesa, com o lado Em Andamento para cima **1**.

Em seguida, compre 2 peças de Santuário e coloque-as perto da pilha de compra, de forma que 3 peças estejam visíveis aos jogadores **2**.



Turno de Jogo

Ao utilizar esse módulo, uma nova ação opcional está disponível: durante seu turno, além de suas outras ações, você pode pegar 1 peça de Santuário dentre as 3 disponíveis e posicioná-la acima de seu Tabuleiro Pessoal **1**.

As peças de Santuário são tratadas da mesma forma que cartas; você nunca pode ter mais que 4 cartas e/ou peças acima do seu Tabuleiro Pessoal.

No final do seu turno, se você pegou uma das 2 peças próximas à pilha de compra, reabasteça o espaço com a peça do topo da pilha de compra (se possível). Isso garante que 3 peças estejam sempre visíveis aos jogadores, até que sobrem apenas 2 ou menos peças **2**.

Enquanto você possuir uma peça de Santuário acima do seu Tabuleiro Pessoal, você pode criar uma pilha de terreno específica (que geralmente não seria permitida) **em um único espaço**.



EXEMPLO:



1

Mathieu anteriormente pegou a peça de Santuário mostrada aqui **1**.

Se ele pegar uma peça azul, ele pode posicioná-la numa montanha de altura 2 **2**. Ele não poderia fazer isso antes de pegar a peça de Santuário, porque posicionar água no topo de uma montanha normalmente **não** é permitido. Assim que aquela peça for posicionada, Mathieu não pode posicionar outra peça azul em uma montanha diferente de altura 2 **3**. No entanto, ele pode completar esse Santuário ao seguir o padrão específico **4**, colocando a segunda peça azul sobre a pilha anterior.



2



3



4



Assim que um Santuário for completado, vire a peça para o lado Completo e coloque-a perto de seu Tabuleiro Pessoal, para que fique visível para todos os jogadores. Cada Santuário está associado a 2 cores de peças e fornece 2 vantagens relacionadas a essas cores: uma **durante a partida** e a outra **na pontuação final**.

Durante a partida, o último cubo de algumas cartas de Animais pode ser posicionado em um Santuário Completo. Quando restar exatamente um cubo em uma carta de Animal e sua cor equivaler a uma das duas cores do Santuário, você pode pegar aquele cubo e colocá-lo no Santuário (completando dessa forma a carta de Animal). Durante a partida, um Santuário pode conter qualquer quantidade de cubos colocados desta forma.

Você também pode posicionar os cubos na peça de Santuário em vez de no próprio Santuário, caso colocá-las na pilha do Santuário deixe tudo meio bagunçado. Considere esses cubos como se estivessem na pilha em questão.

EXEMPLO:

Após posicionar o segundo cubo desta carta de Animal cinza numa peça cinza **1**, apenas 1 cubo permanece na carta. Johan pode posicionar esse cubo em cima de seu Santuário azul e cinza **2**, mesmo que outros cubos tenham sido posicionados lá anteriormente.



Contagem de Pontos

Durante a contagem de pontos, cada Santuário Completo fornece 3 pontos para cada peça adjacente que corresponda a qualquer uma das duas cores do Santuário em questão. **OBSERVAÇÃO:** você só considera a **peça do topo** de cada espaço adjacente.

EXEMPLO:

Para o Santuário mostrado na imagem, o jogador marca 12 pontos, 3 para cada espaço adjacente com uma peça azul ou cinza no topo.



REGRAS ADICIONAIS

- Durante a contagem de pontos, os Santuários não são considerados como elementos específicos de uma Paisagem (eles não são parte de um Rio, Montanha ou Campo). Por exemplo, a Paisagem a seguir **não** representa um Rio de comprimento 3.



- Ao contar os pontos de Construções ou Santuários, os Santuários adjacentes são considerados como qualquer outra Paisagem: considere apenas a peça do **topo** de um Santuário, independentemente de ele estar Completo ou não.
- Santuários só podem conter cubos de Animais, ou seja, cubos de Espíritos da Natureza ou Sussurros (leia mais em Sussurros) não podem ser posicionados em um Santuário.
- Você pode pegar (e completar) várias peças de Santuário ao longo da partida. Não há penalidade por deixar um Santuário incompleto (com o lado Em Andamento para cima) no fim da partida.



NOVO TABULEIRO PESSOAL

Cada lado do novo Tabuleiro Pessoal apresenta um formato diferente e um conjunto de regras que o inspira a formar suas Paisagens de maneira nova e criativa.

Preparação

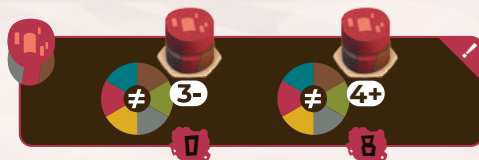
No início da partida, os jogadores decidem coletivamente qual lado do novo Tabuleiro Pessoal irão usar, se o C ou o D. Todos os jogadores devem usar o mesmo lado virado para cima. Cada jogador pega a carta de Auxílio nova, com o lado correspondente ao tabuleiro virado para cima.

Lado C



Neste lado não há um espaço no centro do Tabuleiro Pessoal. Assim, nenhuma peça pode ser posicionada lá. Construções podem fornecer ainda mais pontos nesse lado, mas elas precisam estar cercadas por pelo menos 4 peças de cores diferentes (em vez de 3, como no jogo base).

CONSTRUÇÕES - LADO C



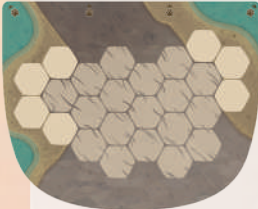
Você marca 8 pontos para cada Construção, mas apenas se ela estiver cercada por pelo menos 4 peças de cores diferentes (dentre as 6 possíveis, incluindo a vermelha). Considere apenas a peça do topo em cada espaço adjacente. Se esse critério não for cumprido, a Construção marca 0 ponto.

EXEMPLO:



Todas as outras Paisagens seguem as mesmas regras do Lado A.

Lado D



Neste lado alguns espaços começam secos no início da partida. Os outros espaços são comuns.

Um espaço seco se torna comum quando fica adjacente à Água.



Campos e Árvores valem mais pontos neste lado, contanto que ocupem espaços comuns. Porém, você não marcará nenhum ponto se os espaços que ocuparem estiverem secos **no final da partida**.

ÁRVORES - LADO D



A altura de cada Árvore determina a quantidade de pontos que você marca em um espaço comum.

CAMPOS - LADO D



Você marca 6 pontos para cada Campo formado por pelo menos 2 peças amarelas adjacentes, considerando que ao menos uma delas ocupe um espaço comum.

EXEMPLO:



Todas as outras Paisagens seguem as mesmas regras do Lado A.



SUSSURROS

Habitantes silenciosos da natureza, os Sussurros brilham qualquer ambiente em que estiverem.

Posicione-os na sua Paisagem para pontuar, e faça com que convivam com seus Animais para ganhar ainda mais pontos.



Preparação

Acrescente as 10 cartas de Sussurro ao baralho de Animais e embaralhe. Coloque as 5 cartas do topo viradas para cima, próximas do baralho, como de costume. Deixe os cubos de Sussurro perto dos cubos de Animais.



O Turno de Jogo

As cartas de Sussurro são semelhantes às de Animais.

- No seu turno, se uma carta de Sussurro estiver disponível no centro da mesa, você pode optar por pegá-la **em vez de uma carta de Animal**, posicionando a carta acima do seu Tabuleiro Pessoal **1** (lembrando do seu limite de 4 cartas ou peças).
- Quando você pegar uma carta de Sussurro, posicione 1 cubo de Sussurro da reserva em cada um dos seus 2 espaços **2**;
- Depois de criar no seu Tabuleiro Pessoal o padrão do Habitat demonstrado na carta, você pode posicionar 1 cubo de Sussurro na peça correspondente no seu Habitat no Tabuleiro Pessoal **3**. Essa ação é opcional, e você pode realizá-la mais de uma vez durante seu turno, a qualquer momento. A peça onde o cubo é posicionado não pode ter um cubo de **Sussurro** já posicionado lá.
- Assim que os dois cubos em uma carta de Sussurro tiverem sido posicionados, coloque a carta próxima ao seu Tabuleiro Pessoal **4**. Agora ela está Completa e não conta mais para o seu limite de 4 cartas/peças.



Agora, há uma **diferença** importante:

Um cubo de Sussurro e um de Animal (ou de Espírito da Natureza) podem dividir o mesmo espaço (não importa a ordem em que são posicionados). Na verdade, recomendamos que faça isso, já que ganhará muito mais pontos!



Contagem de Pontos

Cubos de Sussurro marcam pontos ao serem posicionados no seu Tabuleiro Pessoal da seguinte forma:



Marque 2 pontos para cada espaço com apenas um cubo de Sussurro (ele sozinho, sem um cubo de Animal ou de Espírito da Natureza).



Marque 5 pontos para cada espaço com tanto um cubo de Sussurro quanto um de Animal (ou de Espírito da Natureza).

Não há penalidade por não remover todos os cubos de uma carta de Sussurro, não além de não conseguir marcar mais pontos.

EXEMPLO:

