

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

# 自然和弦

## 共鸣渐强

### 游戏规则

#### 设计师和特邀联合设计师的话：

**Johan Benvenuto:** 我想要再次感谢整个Libellud团队的辛勤付出与友善相待，因为他们值得我再次进行感谢。我要特别感谢与我共同设计这个扩展的Mathieu，感谢他的创意；同样要特别感谢才华横溢的Maëva，如果没有你，这款游戏恐怕无法呈现在大家手中。还要感谢所有让这次冒险成真的朋友们；是你们的热情让这个扩展得以问世。

**Mathieu Rivero:** 我确定比起阅读冗长的致谢，你们更想玩上一局，所以我长话短说。感谢Johan和Libellud的邀请，感谢你们温暖热忱的话语，尤其感谢你们的人情味，是这些成就了《自然和弦》这款游戏。（不好意思各位，我好像泄露了些秘密！）

2026制作人员 - 游戏设计: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • 游戏美术: Maëva Da Silva • 项目经理: Camille Jaulin • 游戏开发: Matthis Gaciarz • 美术总监: Maëva Da Silva • 排版及功能设计: Thomas Dutertre & Joeva Gaubin • 平面设计: Simon Hay • 补充内容写作: Jérôme Vessière • 市场经理: Anne-Sophie Martin • 系列经理: Mathieu Aubert

游戏团队感谢Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa以及所有为本扩展的开发贡献力量的人们。

## 扩展简介

本扩展包含三个可以增强游戏体验的全新模组！这些模组与“自然之灵”、基础游戏个人版图的B面以及《律动》扩展中的模组类似，均可以独立加入游戏，也可以以多种方式进行组合。你只需要在游戏开始时，选择想要使用的模组！

你可以基于你的偏好和预期的复杂度，尽情地为本扩展中的模组和之前的模组按任意方式组合加入游戏。以下是一些推荐组合，能够帮助你循序渐进地探索本扩展：

使用A面搭配“保护区”模组  
(不使用“自然之灵”模组)

使用D面搭配“精灵”模组  
(不使用“自然之灵”模组)

使用C面搭配“精灵”和“保护区”模组  
(不使用“自然之灵”模组)

使用B面搭配“精灵”、“保护区”和“自然之灵”模组

## 游戏配件

### 保护区



第4页

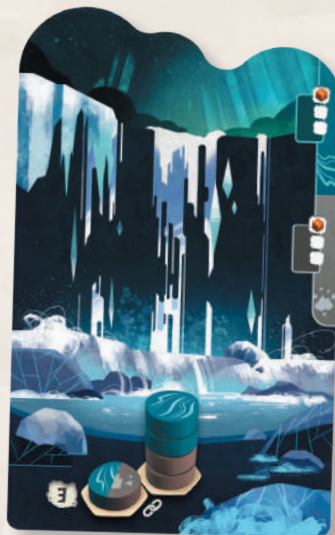
增加游戏复杂度和策略深度。

创造全新的能够安置多种动物的瑰丽地貌。  
针对性地挑选能让你放置更多动物方块的板块。

#### 10张双面保护区板块



“建设中”面



“完成”面

## 全新的个人版图



第8页

探索两种简单但能带来新鲜感的要素。

体验灌溉系统以及丰富的环境，发掘塑造地貌与获取分数的全新方式。

### 4块双面个人版图



### 4张提示卡牌



- 1本规则书
- 1本计分册



## 精灵



第10页

在几乎不改变玩法复杂度的情况下加入了另一层策略。

这些精灵低调地见证着自然界生命周期的轮替。  
将新卡牌加入动物牌库，让动物和精灵形成联动。

### 10张精灵卡牌



### 20个精灵方块



## 保护区

这些瑰丽的地貌既能改善环境,又可以安置多种不同动物。

保护区能让你创造出在通常情况下无法实现的独特标记堆叠。无论是游戏期间还是游戏结束计算分数时,每个完成的保护区都能根据与其相关的2种标记颜色为你提供优势。

## 游戏设置

混洗保护区板块,“建设中”面向上,形成板块抽取堆,放置于桌面中央 **1**。

然后,抽取2个保护区板块,放置于板块抽取堆旁,此时,应当有3个保护区板块对玩家可见 **2**。



## 游戏回合

使用本模组时，会带来一个全新的可选行动：你的回合中，除了其他行动以外，你还可以从3个可用的保护区板块中拿取1个，将其放置于你的个人版图上 **1**。

保护区板块视作卡牌；你的个人版图上的卡牌和/或板块数量永远不能超过4。

你的回合结束时，如果你拿取了板块供应堆旁的2个板块之一，则用板块抽取堆顶的板块补充它(如有)。这样可以确保始终有3张保护区板块对玩家可见，直到剩余板块数量为2个或更少 **2**。

当你的个人版图上方有保护区板块时，你可以在一个格子中创建特定的地形堆叠，这种地形堆叠通常情况下无法创建。



### 示例



马修此前拿走了放置于此处的保护区板块 **1**。

如果他拿取一个蓝色标记，则可以将其放置在一个高度为2的山丘上 **2**。在拿取保护区板块前，他无法完成该操作，因为通常情况下无法将水体放置在山丘顶上。一旦放置了那个标记，马修就**无法**再将另一个蓝色标记放置在另一个高度为2的山丘上 **3**。但是，他可以按照以下方式完成该保护区：**4**，将第二个蓝色标记放置于之前的堆叠顶部

**1**

**2**

**3**

**4**



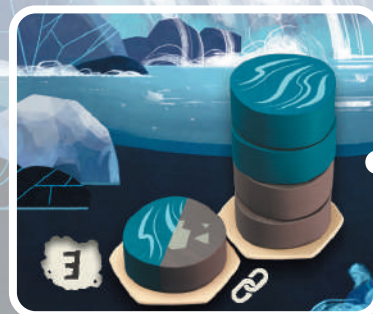
保护区建造完成时,将该板块翻面,使其“完成”面向上,并将其放置在你的个人版图旁,确保对所有玩家都清晰可见。每个保护区都与2种标记颜色相关联,并提供2种与这些颜色相关的优势:一种在**游戏期间生效**,另一种则在**游戏结束计时生效**。

**游戏期间**,某些动物卡牌上的最后一个方块可以放置在已完成的保护区上。当一张动物卡牌上仅剩一个方块时,如果其颜色与保护区的两种颜色之一相匹配,你可以取走该方块并将其放置在保护区上(从而完成该动物卡牌)。游戏期间,一个保护区可以容纳任意数量的以此方式放置的方块。

如果将动物方块放置于保护区标记堆叠上会过于拥挤,你可以改为将方块放在保护区板块上。

#### 示例

将这张灰色动物卡牌的第二个方块放置在灰色标记上之后**1**,该卡牌上仅剩余1个方块。尽管约翰的蓝色和灰色保护区**2**,此前已经放置了其他方块,他仍然可以立即将该方块放置在该保护区顶部。



## 计算分数

计分期间，每个已完成的保护区，其相邻格子中每有一个与该保护区两种颜色之一相匹配的标记，都能使你获得3分。注意：你只能从每个相邻格子中**最顶上的**标记得分。

### 示例

玩家会因下图所示的保护区获得12分：每个与该保护区相邻且顶部标记为蓝色或灰色的格子均会使他获得3分。



### 额外规则

- 在计分期间，保护区不会被视为特定的地貌元素(它们既不属于河流，也不属于山丘或原野)。例如，下图所示的地貌**不**是一条长度为3的河流



- 在计算建筑或保护区得分时，相邻的保护区与其他地貌的结算方式相同：无论保护区是否已完成，都只计算该保护区**最顶上的**标记。
- 保护区仅能容纳动物方块，即自然之灵或精灵方块(见“精灵”)永远无法被放置于保护区上。
- 游戏期间，你可以拿取(并完成)多个保护区板块。游戏结束时，未完成的保护区不会带来惩罚。



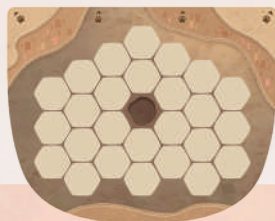
## 全新的个人版图

全新的个人版图的每一面都拥有独特的形状和规则，它们鼓励你运用创造力塑造你的地貌。

## 游戏设置

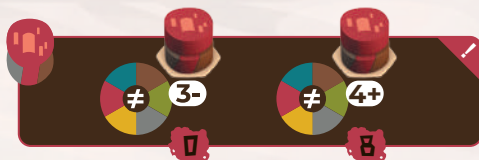
游戏开始时，所有玩家共同决定使用新个人版图的C面或D面。所有玩家的个人版图都必须以相同的一面朝上进行游戏。每位玩家还要拿取新的提示卡牌，将对应个人版图的一面朝上。

### C面



这一面个人版图的中央没有格子。因此，你不能在此处放置任何标记。  
在版图这一面，建筑可以为你提供更多分数，但它们必须被至少4种不同颜色的标记包围(而非通常的3个)才能得分。

### 建筑——C面：



每个建筑给予你8分，但只有在它被6种颜色中的至少4种不同颜色(包括红色)的标记包围时才能得分。与常规玩法相同，只计入每个相邻格子中最顶上的标记。如果没有满足该条件，这个建筑价值0分。

### 示例



其他地貌遵循的规则与A面相同。

## D面



这一面中,有一部分格子在游戏开始时为干旱状态(灰色)。其他格子为常规格子。  
干旱格子与水体相邻时会变为常规格子。



用这一面进行游戏时,原野和树木会使你获得更多分数,前提是它们占据的是常规格子。**游戏结束时**,若它们占据的格子仍为干旱,则你不会因此获得分数

### 树木——D面:



常规格子中每棵树木的高度决定了你获得的分数。

### 原野——D面:



每个由至少2个连续的黄色标记构成的原野会使你获得6分,前提是它们中至少有一个占据了常规格子。

### 示例



其他地貌遵循的规则与A面相同。



## 精灵

精灵是自然界中低调的栖居者，它们栖息的环境因它们而变得丰富。

将它们放入你的地貌可以使你获得分数；让它们与你的动物共存可以使你获得更多分数。



## 游戏设置

混洗动物牌库之前，将10张精灵卡牌加入其中。与常规游戏设置一样，将牌库顶的5张卡牌正面朝上放在牌库旁。将精灵方块放置于动物方块旁。



## 游戏回合

精灵卡牌与动物卡牌类似：

- 在你的回合中，如果桌面中央有可用的精灵卡牌，你可以选择**不拿取一张动物卡牌**，改为拿取一张精灵卡牌，将该卡牌放在你的个人版图上方 **1**（前提是你的卡牌和/或板块总数少于4）。
- 当你拿取精灵卡牌时，从供应堆拿取精灵方块，在卡牌上的2个格子中各放置1个方块 **2**。
- 你的个人版图形成了卡牌上所示的栖息地特征后，便可以将1个精灵方块放置在你个人版图栖息地中对应的标记上 **3**。本动作是可选的，可以在你回合中任意时刻执行，且你可以在自己回合中多次执行本行动。放置方块的目标标记上必须没有任何**精灵**方块。
- 在一张精灵卡牌上的两个方块都放置完成后，将该卡牌放在你的个人版图旁 **4**，这视为完成了该卡牌，它不再计入你个人版图上4张卡牌/板块的上限。



精灵卡牌与动物卡牌**最大的不同点**在于：

一个精灵方块可以与一个动物(或自然之灵)方块占据同一个格子(无论它们的放置顺序如何)。我们强烈建议你通过这种方式获取更多分数！



## 计算分数

精灵方块根据其在你个人版图上的放置情况，按以下规则计分：



每个仅包含一个精灵方块(其上  
没有动物或自然之灵方块)  
的格子，得2分。



每个包含一个精灵方块和  
一个动物(或自然之灵)方块  
的格子，得5分。

不移除精灵卡牌上所有方块不会带来惩罚，只会让它少提供一些分数。

示例

