

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES CRESCENDO

REGLAS DE JUEGO

UNAS PALABRAS DEL DISEÑADOR Y SU CODISEÑADOR INVITADO:

Johan Benvenuto: *Una vez más y, sí, una vez más porque de verdad se lo merecen, quiero dar las gracias a todo el equipo de Libellud por su gran trabajo y cariño. También quiero agradecerse especialmente a Mathieu, mi codiseñador, por sus innovadoras ideas; y a Maëva, sin la que este juego no estaría en vuestras manos hoy. Por último, también os quiero dar las gracias a todos vosotros, quienes habéis hecho que esta aventura sea posible: vuestro entusiasmo ha sido crucial para que esta expansión cobre vida.*

Mathieu Rivero: *Estoy seguro de que preferís jugar antes que leer unos agradecimientos eternos, así que seré breve. Gracias a Johan y al equipo de Libellud por invitarme a participar, por las agradables y apasionadas conversaciones y, especialmente, por el toque humano que hace que Harmonies sea el juego que es. ¡Lo siento, equipo: el secreto ha salido a la luz!*



¡AQUÍ TIENES LAS
REGLAS EN VÍDEO!

CRÉDITOS 2026 – Diseño: Johan Benvenuto y Mathieu Rivero • Ilustraciones: Maëva Da Silva • Gestión del proyecto: Camille Jaulin • Desarrollo: Matthis Gaciarz • Dirección artística: Maëva Da Silva • Maquetación y diseño funcional: Thomas Dutertre y Joeva Gaubin • Diseño gráfico: Simon Hay • Textos adicionales: Jérôme Vessièrre • Gestión de marketing: Anne-Sophie Martin • Gestión de Colecciones: Mathieu Aubert

El equipo quiere dar las gracias a Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa y a todas las personas que han contribuido al desarrollo de esta expansión.
Traducción al español: Laura Castro Trullén • Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

INTRODUCCIÓN

Esta expansión incluye tres nuevos módulos con los que podréis mejorar vuestra experiencia de juego. Similar al módulo de los Espíritus de la naturaleza, a la cara B de los tableros individuales del juego básico y al módulo de la expansión *Tempo*, estos pueden jugarse solos o combinados de distintas formas. Simplemente, elegid cuáles queréis utilizar antes de empezar la partida.

Disfrutad mezclando los módulos de esta expansión entre ellos o con otros módulos anteriores según vuestras preferencias y el nivel de dificultad que queráis. A continuación, os sugerimos varias configuraciones que os ayudarán a explorar la expansión poco a poco:



El módulo Santuario usando la cara A (sin Espíritus de la naturaleza).



El módulo Susurro usando la cara D (sin Espíritus de la naturaleza).



Los módulos Santuario y Susurro usando la cara C (sin Espíritus de la naturaleza).



Los módulos Santuario, Susurro y Espíritu de la naturaleza, usando la cara B.

CONTENIDO

SANTUARIOS



Página 4

Añadid complejidad y profundidad estratégica.

Cread nuevos y espectaculares paisajes en los que acomodar a muchos animales. Elegir bien el tipo de cartas que vais a robar os permitirá colocar más cubos de Animal.

10 piezas de Santuario de doble cara



Cara Santuario en curso



Cara Santuario completado

NUEVOS TABLEROS INDIVIDUALES



Página 8

Descubrid dos sencillas formas de darle un toque distinto a vuestras partidas.

Experimentad con el sistema de riego y varios entornos para descubrir nuevas maneras de dar forma a vuestros paisajes y obtener puntos.

4 tableros individuales de doble cara



4 cartas de Ayuda



- 1 reglamento
- 1 cuadernillo de puntuación



SUSURROS



Página 10

Añadid un nivel más de estrategia a la partida sin aumentar mucho la complejidad.

Los susurros son los discretos testigos de los ciclos vitales de la naturaleza misma. Añadid nuevas cartas al mazo de Animales y tratad de crear sinergias entre los animales y los susurros.

10 cartas de Susurro



20 cubos de Susurro



SANTUARIOS

Estos espectaculares paisajes pueden albergar más de un animal, así como mejorar el entorno.

Los santuarios se crean construyendo pilas de fichas únicas que normalmente no tendríais permitido construir. Cada santuario que completéis os otorga unas ventajas asociadas a los 2 colores de sus fichas, tanto durante la partida como en el recuento final de puntos.

Preparación

Mezclad las piezas de Santuario y colocad la pila de robo resultante en el centro de la mesa, con las caras Santuario en curso bocarriba **1**.

A continuación, tomad las 2 piezas de Santuario superiores de la pila y colocadlas a su lado, de tal forma que haya 3 piezas visibles **2**.



Un turno de juego

Cuando juguéis con este módulo, tendréis disponible una nueva acción opcional:

En vuestro turno, además de vuestras otras acciones, podréis tomar 1 pieza de Santuario de entre las 3 disponibles y colocarla por encima de vuestro tablero individual **1**.

Las piezas de Santuario funcionan igual que las cartas: nunca podéis tener más de 4 cartas y/o piezas por encima de vuestro tablero individual.

Cuando terminéis vuestro turno, si habéis tomado una de las 2 piezas de Santuario al lado de la pila, reemplazadla con la pieza superior de la pila (si es posible). Con esto os aseguraréis de que siempre haya 3 piezas visibles para todos los jugadores, hasta que solo queden 2 o menos piezas **2**.

Mientras tengáis la pieza de Santuario por encima de vuestro tablero personal, podréis crear una pila de terrenos concreta que normalmente no estaría permitida en **un solo espacio**.



EJEMPLO:



M.^a Ángeles había tomado previamente la pieza de Santuario que se ve aquí **1**. Si roba una ficha azul, puede colocarla sobre una montaña de altura 2 **2**. Si no tuviera esta pieza de Santuario, no podría hacer esto, ya que, según las reglas básicas no se puede colocar agua sobre una montaña. Una vez que haya colocado esa ficha, M.^a Ángeles ya **no** podrá colocar otra ficha azul sobre otra montaña de altura 2 **3**. Sin embargo, sí puede completar su santuario terminando el patrón indicado en la pieza **4**, colocando esa segunda ficha azul encima de la anterior sobre la pila.

1

2

3

4



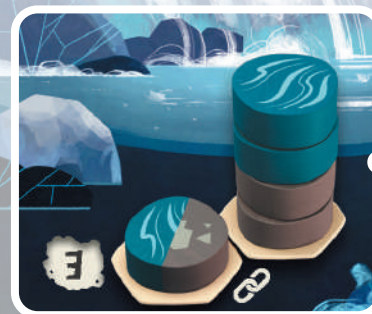
En cuanto completéis uno de vuestros santuarios, dadle la vuelta a la pieza, dejando la cara Santuario completado bocarriba, y colocadla al lado de vuestro tablero individual, para que los demás jugadores puedan verla. Cada santuario está asociado a 2 de los colores de las fichas y otorga 2 ventajas relacionadas con esos colores: una **durante la partida** y otra **durante el recuento final de puntos**.

Durante la partida, el último cubo de ciertas cartas de Animal puede colocarse sobre un santuario completado. Cuando os quede exactamente 1 cubo sobre una carta de Animal, si el color de la carta coincide con uno de los dos colores de vuestro santuario, podéis tomar ese cubo y colocarlo sobre el santuario, completando así esa carta de Animal. Durante la partida, un santuario puede albergar cualquier cantidad de cubos que coloquéis de esta forma.

Si la pila de fichas del santuario está llena y ya no os caben más cubos, podéis optar por colocarlos sobre la pieza de Santuario en su lugar.

EJEMPLO:

Después de colocar el segundo cubo de esta carta de Animal gris sobre una ficha gris 1, a Laura solo le queda 1 cubo sobre esa carta, que puede colocar inmediatamente sobre su santuario azul y gris 2, sin importar que ya hubiera colocado otros cubos ahí anteriormente.



Recuento de puntos

Durante el recuento de puntos, cada santuario completado os otorga 3 puntos por cada ficha adyacente de uno de los 2 colores del santuario. **NOTA:** tened en cuenta solo la **ficha superior** de los espacios adyacentes.

EJEMPLO:

El santuario que aparece más abajo otorgaría 12 puntos al jugador; 3 por cada uno de los espacios adyacentes cuya ficha superior es azul o gris.



REGLAS ADICIONALES

- Durante el recuento de puntos, los santuarios no cuentan como elementos específicos de un paisaje, es decir, no forman parte de un río, una montaña o un campo. Por ejemplo, este paisaje **no** representa un río de longitud 3.



- Cuando se hace el recuento de puntos de los edificios o los santuarios, cualquier santuario adyacente funciona igual que el resto de paisajes: solo se tiene en cuenta la **ficha superior** del santuario, independientemente de si este ha sido completado o no.

- Los santuarios solo pueden albergar cubos de Animal. Es decir, nunca podréis colocar cubos de Susurro o de Espíritu de la naturaleza en un santuario.

- Podéis tomar (y completar) múltiples piezas de Santuario durante la partida. No hay penalización si llegáis al final de la partida con algún santuario en curso, es decir, sin completar.



NUEVOS TABLEROS INDIVIDUALES

Cada una de las dos caras de los nuevos tableros individuales presenta una forma y unas reglas únicas que os incentivarán a formar vuestros paisajes de maneras novedosas y creativas.

Preparación

Antes de comenzar la partida, decidid en grupo si vais a jugar con la cara C o la cara D de vuestros tableros individuales, ya que, como siempre, todos los jugadores debéis utilizar la misma. A continuación, tomad cada uno una de las nuevas cartas de Ayuda, y dejad bocarriba la cara que coincida con la que habéis elegido para vuestros tableros individuales.

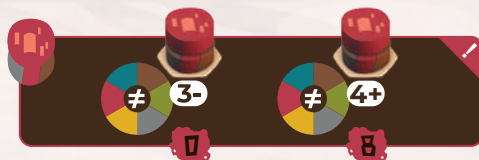


Cara C

En esta cara del tablero individual se ha eliminado el espacio central, por lo que no podréis colocar ninguna ficha en esa posición.

Cuando utilicéis esta cara, podéis ganar más puntos con los edificios, pero estos deben estar rodeados por, al menos, 4 fichas de diferentes colores, en lugar de los 3 habituales.

EDIFICIOS - CARA C:



Ganáis 8 puntos por cada edificio, pero solo si estos están rodeados por, al menos, 4 fichas de diferentes colores (de entre los 6 disponibles, incluido el rojo). Como siempre, para ello, tened en cuenta solo la ficha superior de los espacios adyacentes. Si no cumplís este requisito, vuestro edificio valdrá 0 puntos.

EJEMPLO:



El resto de los paisajes siguen las mismas reglas que cuando se juega con la cara A.

Cara D



En esta cara del tablero individual, algunos espacios están secos al inicio de la partida. El resto de los espacios son normales.

Un espacio seco pasa a ser normal cuando hay Agua en un espacio adyacente.



Cuando utilizéis esta cara, podéis ganar más puntos con los campos y los árboles siempre y cuando estos ocupen espacios normales. Sin embargo, si estos siguen ocupando espacios secos **al final de la partida**, no os otorgarán ningún punto.

ÁRBOLES - CARA D:



La altura de cada árbol determina el número de puntos que ganáis, siempre y cuando el árbol esté sobre un espacio normal.

CAMPOS - CARA D:



Ganáis 6 puntos por cada campo formado por 2 o más fichas amarillas adyacentes, siempre y cuando al menos 1 de estas fichas esté sobre un espacio normal.

EJEMPLO:



El resto de los paisajes siguen las mismas reglas que cuando se juega con la cara A.

SUSURROS

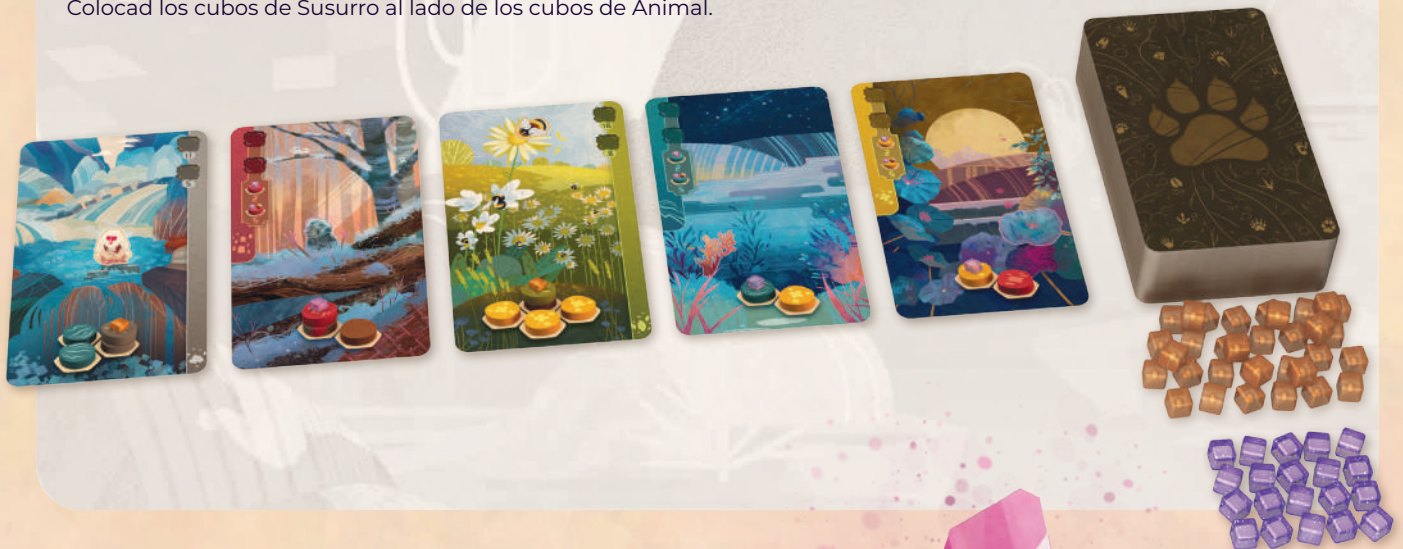
Los susurros, los discretos moradores de la naturaleza, enriquecen cualquier entorno en el que habitan.

Colocadlos en vuestro paisaje para ganar puntos; y haced que coexistan con vuestros animales para ganar más puntos todavía.

Preparación

Añadid las 10 cartas de Susurro al mazo de cartas de Animal y barajadlo. Colocad las 5 cartas superiores bocarriba al lado del mazo, como en una partida normal.

Colocad los cubos de Susurro al lado de los cubos de Animal.



Un turno de juego

Las cartas de Susurro tienen ciertas similitudes con las cartas de Animal:

- En vuestro turno, si hay una carta de Susurro disponible en el centro de la mesa, podéis elegir robarla en lugar de **una carta de Animal**, colocándola también por encima de vuestro tablero individual **1**, siempre y cuando tengáis menos de 4 cartas o piezas.
- Cuando robéis una carta de Susurro, colocad 1 cubo de Susurro de la reserva en cada uno de los 2 espacios de la carta **2**;
- Cuando logréis crear el patrón del hábitat indicado en la carta en vuestro tablero individual, podéis colocar 1 cubo de Susurro en la ficha correspondiente del hábitat en vuestro tablero **3**. Esta acción es opcional y podéis realizarla varias veces durante vuestro turno, en cualquier momento. La ficha sobre la que pongáis el cubo no puede tener ningún otro cubo de **Susurro** encima.
- Una vez que hayáis colocado los 2 cubos de una carta de Susurro, moved esa carta al lado de vuestro tablero individual **4**. Se considera que está completa y ya no cuenta para vuestro límite de 4 cartas/piezas.



Sin embargo, hay una **diferencia** importante:

Un cubo de Susurro y un cubo de Animal (o de Espíritu de la naturaleza) pueden compartir un mismo espacio, independientemente del orden en el que los hayáis colocado. De hecho, os recomendamos que lo hagáis para poder ganar más puntos.



Recuento de puntos

Los cubos de Susurro os otorgan puntos cuando los colocáis en vuestro tablero individual. Puntúan de la siguiente manera:



Ganáis 2 puntos por cada espacio que contenga 1 solo cubo de Susurro (sin un cubo de Animal o de Espíritu de la naturaleza).



Ganáis 5 puntos por cada espacio que contenga tanto 1 cubo de Susurro como 1 cubo de Animal o de Espíritu de la naturaleza.

Más allá de obtener menos puntos, no hay ninguna penalización adicional por no quitar los dos cubos de una carta de Susurro.

EJEMPLO:

