

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES CRESCENDO

REGOLAMENTO

NOTA DELL'AUTORE E DEL COAUTORE, OSPITE SPECIALE:

Johan Benvenuto: Ancora una volta – sì, perché se lo merita davvero – vorrei ringraziare tutto il team di Libellud per l'impegno e la cortesia. Un ringraziamento speciale a Mathieu, il coautore, per le sue idee innovative, e alla talentuosa Maëva: senza di lei probabilmente oggi il gioco non sarebbe fra le vostre mani. Vorrei ringraziare anche tutti voi che avete reso quest'avventura possibile, il vostro entusiasmo è stato fondamentale per dar vita a questa espansione.

Mathieu Rivero: Sono certo che preferiate giocare che leggere lunghi ringraziamenti, quindi sarò breve. Grazie a Johan e al team di Libellud per l'invito, per le conversazioni appassionante e intense e specialmente per il calore umano che ha reso Harmonies il gioco che è. (Scusate... Il segreto è stato svelato!)



GUARDATE IL VIDEO
DELLE REGOLE!

RICONOSCIMENTI 2026 – Design del Gioco: Johan Benvenuto e Mathieu Rivero • Illustrazioni: Maëva Da Silva • Responsabile Progetto: Camille Jaulin • Sviluppo: Matthis Gaciarz • Direzione Artistica: Maëva Da Silva • Illustrazioni e Progettazione Funzionale: Thomas Dutertre e Joeva Gaubin • Progetto Grafico: Simon Hay • Testi Aggiuntivi: Jérôme Vessière • Responsabile Marketing: Anne-Sophie Martin • Responsabile Linea di Prodotti: Mathieu Aubert

Il team ringrazia Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa e tutti coloro che hanno contribuito allo sviluppo di questa espansione.
Edizione Italiana Asmodee – Traduzione: Elisabetta Colombo • Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi • Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

INTRODUZIONE A QUESTA ESPANSIONE

Questa espansione presenta tre nuovi moduli per migliorare la vostra esperienza di gioco! Come accade per le carte Spirito della Natura, per il lato B delle plance giocatore e per il modulo presente nell'espansione Pulse, questi moduli possono essere giocati da soli o combinati in vari modi. Basta scegliere quale desiderate utilizzare all'inizio della partita!

Questa espansione permette di combinare i moduli fra loro e con quelli precedenti in base alle vostre preferenze e al livello di complessità desiderato. Ecco alcune configurazioni consigliate per aiutarvi a esplorare progressivamente questa espansione:



**Modulo "Santuario" utilizzando il lato A
(senza Spiriti della Natura)**



**Modulo "Sussurro" utilizzando il lato D
(senza Spiriti della Natura)**



**Moduli "Sussurro" e "Santuario"
utilizzando il lato C
(senza Spiriti della Natura)**



**Moduli "Sussurro", "Santuario" e "Spiriti
della Natura" utilizzando il lato B**

CONTENUTO

SANTUARI



Pagina 4

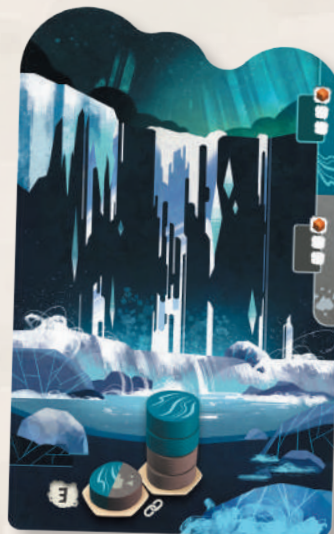
Aggiunge complessità e profondità strategica.

Create nuovi Paesaggi spettacolari, che possono accogliere numerosi animali. Specializzarvi nello scegliere le carte vi consente di collocare più cubi Animale.

10 tessere Santuario a due lati



Lato In Costruzione



Lato Completato

NUOVE PLANCE GIOCATORE



Pagina 8

Scoprite due semplici fonti di rinnovamento.

Sperimentate sistemi di irrigazione e ambienti diversi per trovare nuovi modi utili a dare forma ai vostri panorami e ottenere punti.

4 plance giocatore a due lati



4 carte Promemoria



- 1 regolamento
- 1 blocchetto segnapunti



SUSSURRI



Pagina 10

Aggiunge un livello di strategia alla partita con una complessità minima.

I Sussurri sono testimoni discreti dei cicli vitali della natura stessa. Aggiungete nuove carte al mazzo di carte Animale per creare sinergie fra Animali e Sussurri.

10 carte Sussurro



20 cubi Sussurro



SANTUARI

Questi Paesaggi spettacolari possono accogliere diversi Animali e valorizzare l'ambiente.

I Santuari vengono costruiti creando pile di dischi esclusive che normalmente non sarebbero consentite. Ogni Santuario Completato vi fornisce vantaggi associati ai 2 colori dei suoi dischi, sia durante la partita sia quando vengono calcolati i punti alla fine della partita.

Preparazione

Mescolate le tessere Santuario e collocate al centro del tavolo il relativo mazzo di pesca, con il lato In Costruzione a faccia in su **1**.

Poi, pescate 2 tessere Santuario e collocatele accanto al mazzo di pesca, in modo che ci siano 3 tessere visibili ai giocatori **2**.



Turno di Gioco

Quando utilizzate questo modulo avete a disposizione una nuova azione facoltativa: durante il vostro turno, in aggiunta alle altre vostre azioni, potete prendere 1 tessera Santuario fra le 3 disponibili e collocarla al di sopra della vostra plancia giocatore **1**.

Le tessere Santuario vengono trattate come se fossero carte: non potete mai avere più di 4 carte e tessere al di sopra della vostra plancia giocatore.

Alla fine del vostro turno, se avete preso 1 delle 2 tessere accanto al mazzo di pesca, sostituitela con la tessera in cima al mazzo di pesca (se possibile). Questo farà in modo che ai giocatori siano sempre visibili 3 tessere, finché non ne rimarranno un numero inferiore o pari a 2 **2**. Finché avete una tessera Santuario al di sopra della vostra plancia giocatore, potete creare una specifica pila di terreno **in un'unica casella**, cosa che normalmente non sarebbe consentita.



ESEMPIO:



Andrea in precedenza ha preso la tessera Santuario mostrata qui **1**.

Se prende un disco blu, può collocarlo sopra una Montagna composta da 2 dischi **2**. Non avrebbe potuto farlo prima di prendere la tessera Santuario, perché normalmente non è consentito mettere Acqua sopra una Montagna. Una volta che quel disco è stato collocato, Andrea non può collocare un altro disco blu su una Montagna diversa composta da 2 dischi **3**. Tuttavia, può completare questo Santuario seguendo il modello specifico **4**, collocando un secondo disco blu in cima alla pila precedente.

1

2

3

4



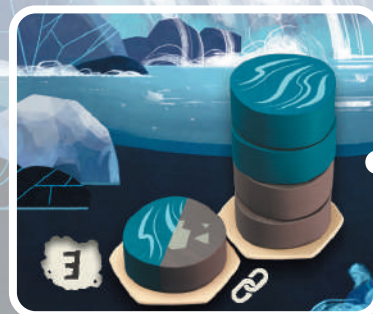
Non appena un Santuario è completato, girate la tessera sul suo lato Completato e collocatela accanto alla vostra plancia giocatore, in modo che tutti i giocatori possano vederla. Ogni Santuario è associato a 2 colori e fornisce 2 vantaggi collegati a quei colori: uno **durante la partita** e l'altro **durante il calcolo del punteggio a fine partita**.

Durante la partita, l'ultimo cubo che si trova su determinate carte Animale può essere collocato su un Santuario Completato. Quando su una carta Animale rimane esattamente 1 cubo e il suo colore corrisponde a uno dei due colori del Santuario, potete prendere quel cubo e collocarlo sul Santuario (completando così la carta Animale). Durante la partita, un Santuario può contenere un qualsiasi numero di cubi collocati in questo modo.

Se collocare i cubi sulla pila del Santuario lo rende troppo affollato, potete scegliere di collocarli invece sulla tessera Santuario.

ESEMPIO:

Dopo aver collocato il secondo cubo da questa carta Animale grigia sopra un disco grigio **1**, sulla carta rimane solo 1 cubo. Serena può collocare immediatamente quel cubo sopra il suo Santuario blu e grigio **2**, anche se altri cubi sono stati collocati lì in precedenza.



Calcolare il Punteggio

Durante il calcolo del punteggio, ogni Santuario Completato fornisce 3 punti per ogni disco adiacente il cui colore corrisponda a uno dei due colori del Santuario.
NOTA: Considerate solo **il disco in cima alla pila** di ogni casella adiacente.

ESEMPIO:

Per il Santuario mostrato sotto, il giocatore sta per ottenere 12 punti: 3 per ogni casella adiacente in cui il disco in cima alla pila è blu o grigio.



REGOLE AGGIUNTIVE

- Durante il calcolo del punteggio, i Santuari non contano come elementi specifici di un Paesaggio (non fanno nemmeno parte di un Fiume, una Montagna o un Campo). Per esempio, il seguente Paesaggio **non** rappresenta un Fiume composto da 3 dischi.



- Quando vengono calcolati i punti per Edifici o Santuari, i Santuari adiacenti sono trattati come gli altri Paesaggi: considerate solo il disco **in cima** a un Santuario, che sia Completato o meno.
- I Santuari possono contenere solo cubi Animale, vale a dire che i cubi Spirito della Natura o Sussurro (vedi "Sussurri") non possono mai essere collocati su un Santuario.
- Potete prendere (e completare) più tessere Santuario durante la partita. Non c'è alcuna penalità per aver lasciato un Santuario incompleto alla fine della partita.



NUOVA PLANCIA GIOCATORE

Ciascun lato della nuova plancia giocatore presenta una forma esclusiva e una serie di regole che vi incoraggia a dare forma ai vostri Paesaggi in modi inediti e creativi.

Preparazione

All'inizio della partita, i giocatori decidono insieme se giocare con il lato C o D della nuova plancia giocatore. Come di norma, tutti i giocatori devono giocare con lo stesso lato a faccia in su. Ogni giocatore prende la nuova carta Promemoria, mostrando il lato che corrisponde alle plance giocatore.

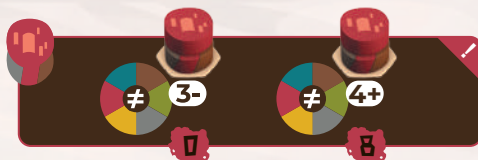
Lato C



Su questo lato non sono presenti caselle al centro della plancia giocatore, quindi non è possibile collocarvi dischi.

Gli Edifici consentono di ottenere più punti se si utilizza questo lato, ma devono essere circondati da almeno 4 dischi di colori diversi (invece dei soliti 3).

EDIFICI - LATO C:



Ottenete 8 punti per ogni Edificio, ma solo se circondato da almeno 4 dischi di colori diversi (tra i 6 disponibili, incluso il rosso). Come di norma, considerate solo il disco in cima a ciascuna casella adiacente. Se questa condizione non viene soddisfatta, un Edificio vale 0 punti.

ESEMPIO:



Tutti gli altri Paesaggi seguono le stesse regole utilizzate per il lato A.

Lato D



Su questo lato, all'inizio della partita, alcune caselle sono aride (). Le altre caselle sono caselle ordinarie.

Una casella arida diventa ordinaria quando è adiacente all'Acqua.



Campi e Alberi vi consentono di ottenere più punti con questo lato, ammesso che occupino caselle ordinarie. Tuttavia, non otterrete alcun punto se **alla fine della partita** le caselle che occupano sono aride.

ALBERI - LATO D:



L'altezza di ogni Albero determina il numero di punti che ottenete in una casella ordinaria.

CAMPI - LATO D:



Ottenete 6 punti per ogni Campo composto da 2 o più dischi gialli adiacenti, ammesso che almeno 1 di questi occupi una casella ordinaria.

ESEMPIO:



Tutti gli altri Paesaggi seguono le stesse regole utilizzate per il lato A.



SUSSURRI

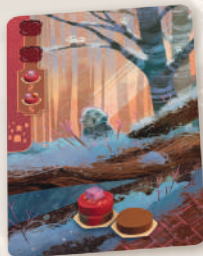
Abitanti discreti della natura, i Sussurri arricchiscono l'ambiente in cui vivono.

Collocateli nel vostro Paesaggio per ottenere punti; fateli coesistere con i vostri Animali per ottenere ancora più punti.



Preparazione

Aggiungete le 10 carte Sussurro al mazzo di carte Animale prima di mescolarlo. Pescate 5 carte dalla cima del mazzo e collocatele a faccia in su accanto al mazzo, come di norma. Collocate i cubi Sussurro accanto ai cubi Animale.



Turno di Gioco

Le carte Sussurro hanno alcune analogie con le carte Animale:

- Durante il vostro turno, se è disponibile una carta Sussurro al centro del tavolo, potete scegliere di prendere questa **invece di una carta Animale**, e collocarla al di sopra della vostra plancia giocatore **1** (ammesso che possediate un numero di carte o tessere inferiore a 4).
- Quando prendete 1 carta Sussurro, collocate 1 cubo Sussurro dalla riserva su ognuno dei 2 spazi sulla carta **2**;
- Dopo aver creato il modello di Habitat mostrato sulla carta al di sopra della vostra plancia giocatore, potete collocare 1 cubo Sussurro sul disco corrispondente all'interno dell'Habitat sulla vostra plancia giocatore **3**. Questa azione è facoltativa e potete effettuarla più volte durante il vostro turno, in qualsiasi momento. Il disco su cui il cubo sta per essere collocato non deve essere occupato da altri cubi **Sussurro**.
- Una volta collocati entrambi i cubi di una carta Sussurro, mettete quella carta accanto alla vostra plancia giocatore **4**. La carta è considerata completata e non conta più per il limite di 4 carte o tessere al di sopra della vostra plancia giocatore.



Tuttavia, c'è un'importante **differenza**:

Un cubo Sussurro e un cubo Animale (o Spirito della Natura) possono occupare la stessa casella (a prescindere dall'ordine in cui vengono collocati). In effetti, è consigliabile farlo per ottenere più punti!



Calcolare il punteggio

I cubi Sussurro forniscono punti se collocati sulla vostra plancia giocatore nei modi seguenti:



Ottenete 2 punti per ogni casella contenente un unico cubo Sussurro (senza un cubo Animale o Spirito della Natura).



Ottenete 5 punti per ogni casella contenente sia un cubo Sussurro sia un cubo Animale (o Spirito della Natura).

Non c'è alcuna penalità per la mancata rimozione di tutti i cubi da una carta Sussurro, se non il fatto che vale meno punti.

ESEMPIO:

