

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES

ハーモニーズ
クレッシュェンド

ゲームルール

ゲームデザイナーと、特別ゲストの共同デザイナーより:

Johan Benvenuto: Libelludチームには間違いなくその価値があるので、私は改めて、そしてもう一度、彼らの尽力と厚意に感謝したいと思います。斬新なアイディアを出してくれた共同デザイナーのMathieuと、才気あふれるMaëvaには格別の感謝を捧げます。2人がいなければ、このゲームが今皆さんの手に渡ることにはなかったでしょう。また、この冒険を可能にしてくれた皆さんにも感謝します。皆さんの情熱は、この拡張に命を吹きこむために不可欠なものでした。

Mathieu Rivero: 長々とした謝辞を読むより実際にプレイしてみたいでしょうから、簡潔にまとめます。JohanとLibelludチームのお誘い、温かく情熱的な会話、そして何より、「ハーモニーズ」からも感じられる人間味に感謝します(皆さんにお詫びします——秘密を漏らしてしまいました!)



動画でルールを学
びましょう!

2026 クレジット – デザイナー: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • アートワーク: Maëva Da Silva • プロジェクトマネージャー: Camille Jaulin • テペロップ: Matthis Gaciaz
• アートディレクター: Maëva Da Silva • レイアウト/機能設計: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin • グラフィックデザイン: Simon Hay • 記述補佐: Jérôme Vessière • マーケ
ティングマネージャー: Anne-Sophie Martin • コレクションマネージャー: Mathieu Aubert

チームは Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Rosie, Léa そしてこの拡張の開発を手助けしてくれた他のすべての方々に感謝します。

この拡張の紹介

この拡張にはゲーム体験を強化する新たな3つのモジュールが含まれています！ 基本ゲームの「自然の精霊」モジュールや個人ボードのB面、「パルス」拡張のモジュールと同様に、これらのモジュールは単独で使うことも、さまざまな組み合わせで使うこともできます。ゲーム開始時に使いたいモジュールを選ぶだけです！

望みの複雑さや好みに応じて、この拡張のモジュールを互いに、そしてこれまでのモジュールと組み合わせて楽しんでください。以下はこの拡張を少しずつ学んでいくのに役立つ、いくつかのお勧めの組み合わせです。

A面を使つての「聖域」モジュール
（「自然の精霊」なし）

D面を使つての「ささやく者」モジュール
（「自然の精霊」なし）

C面を使つての「ささやく者」と「聖域」モジュール
（自然の精霊なし）

B面を使つての「ささやく者」「聖域」
「自然の精霊」モジュール

内容物

聖域



4 ページ

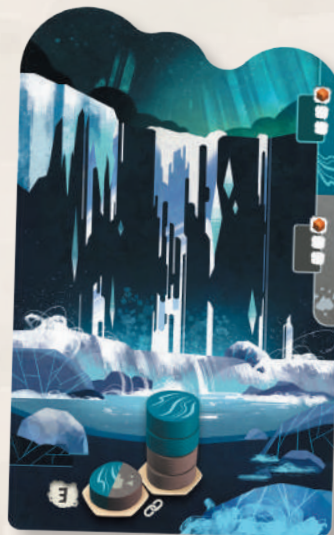
複雑さと戦略的深みを追加します。

複数の動物を配置することができる、
壮大で新たな景観を形成しましょう。
取るカードを特化することで、プレイヤーは
より多くの動物駒を配置できるようになります。

聖域タイル(両面仕様)10枚



進行中面



完成面

新たな個人ボード



8ページ

簡単に試せる新たな2つのボードを使ってみましょう。

灌漑システムや異なる環境を試して、景観を整えて
得点を得る新たな方法を見つけましょう。

個人ボード(両面仕様)4枚



リマインダーカード4枚



- ・ルールブック1冊
- ・得点記録用紙1冊



ささやく者



10ページ

最小限の複雑さで、ゲームに戦略的な層を追加しましょう。

ささやく者は自然のライフサイクル
そのものを慎重に見守る存在です。
動物カードの山に新たなカードを追加し、動物と
ささやく者の相乗効果を生み出しましょう。

ささやく者カード10枚



ささやく者駒20個



聖域

これらの目を見張るような景観は環境を向上させ、複数の動物に居住地をもたらすこともできます。

通常は認められないトークンの山を作ることによって、プレイヤーは聖域を形成することができます。完成した各聖域はゲーム中に、そしてゲーム終了時の得点計算時に、そのトークン2個の色に対応している優位をもたらします。

ゲームの準備

聖域タイルをよく混ぜ、進行中面を表向きにした山にしてテーブルの中央に置きます **1**。

そのあと、山から聖域タイルを2枚引いて山の横に並べて置いてディスプレイとし、山の上と合わせて3枚のタイルが見えるようにします **2**。



ゲームの進行

このモジュールを使ってプレイしているとき、プレイヤーは新たな任意アクションを実行できるようになります。自分の手番中、他のアクションに加えて、プレイヤーは選択可能な聖域タイル3枚のうち1枚を得て個人ボードの上側に置くことができます **1**。

聖域タイルはカードとまったく同じように扱われます。プレイヤーは個人ボードの上側でカードとタイルを合計で4枚までしか持つことができません。

山の横にある2枚のタイルのうち1枚を得た場合、手番終了時に（可能ならば）山の上のタイルをディスプレイに補充します。こうして、残りのタイルが2枚以下になるまで、常に3枚のタイルが見えているようにします **2**。

個人ボードの上側に聖域タイルがあるあいだ、プレイヤーは通常は認められない特定のトークンの山を**1スペース**で作ることができます。



例：



1

マシューは以前の手番で左図の聖域タイルを得ました **1**。

青トークンを得た場合、マシューはそのトークンを高さ2の山岳の上に置くことができます **2**。通常は水域を山岳の上に置くことはできないので、この聖域タイルを得る前にこのように置くことはできません。いったんこのトークンを置いたら、他の高さ2の山岳の上に他の青トークンを置くことはできません **3**。しかし、マシューはこうして作った山の上に2個目の青トークンを置いて指定のパターンを作り **4**、この聖域を完成させることができます。



2



3



4



聖域が完成したら、そのタイルを裏返して完成面を表向きにし、個人ボードの横に置いて全プレイヤーに見えるようにします。各聖域はトークンの色のうち2色に関連しており、その色に応じた2つの利益(**ゲーム中**と**ゲーム終了時の得点計算中**)をもたらします。

ゲーム中、プレイヤーは特定の動物カードから最後の駒を取って完成した聖域上に置くことができます。ある動物カード上に駒がちょうど1個残っており、その色が聖域の2色のうちのいずれかと同じ場合、プレイヤーはその駒を取ってその聖域上に置くことができます(このため、その動物カードは完了します)。ゲーム中、各聖域にはこの方法で駒を何個でも置くことができます。

聖域上の駒が多くなりすぎた場合、聖域自身ではなく聖域タイル上に駒を置くことにしてもかまいません。

例:

この灰色の動物カード上にある2個目の駒を灰トークン **1** 上に置いたあと、このカード上には駒が1個しか残っていません。ヨハンはこの駒を即座に、青と灰の聖域 **2** の上に(この聖域に他の駒が置かれていたとしても)置くことができます。



得点計算

得点計算中、完成している各聖域は、その聖域の2色のうちいずれかと同じ色で、隣接しているトークン1個ごとに3点をもらします。

注意：プレイヤーは隣接している各スペースにある**一番上**のトークンだけを見ます。

例：

右図の聖域から、プレイヤーは12点（一番上のトークンが青か灰色の隣接スペース1つごとに3点）を得ます。



さらなるルール

- 得点計算中、聖域は特定の地形の要素にはなりません（聖域は河川／山岳／平野の一部ではありません）。たとえば、左図の地形は長さ3の河川ではありません。
- 建物か聖域の得点を計算するとき、聖域は他の地形と同じように扱われます（完成しているかどうかに関係なく、聖域の**一番上**のトークンだけを考慮に入れます）。
- 聖域には動物駒だけを置くことができます。自然の精霊駒やささやく者駒（10ページ「ささやく者」参照）を聖域に置くことはできません。
- 各プレイヤーはゲーム中に複数の聖域タイルを得る（**そして完成させる**）ことができます。ゲーム終了時、完成していない聖域によるペナルティはありません。



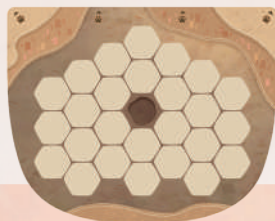
新たな個人ボード

新たな個人ボードの各面には、新鮮で創造的な方法で景観を形成することができる独特の形といくつかのルールがあります。

ゲームの準備

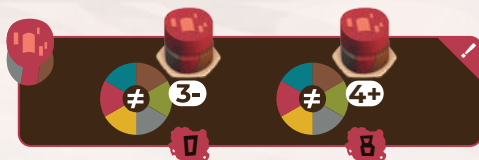
ゲーム開始時、プレイヤーは全員で、新たな個人ボードのC面とD面のどちらを使うかを決めます。通常通り、全プレイヤーは同じ面を表向きにしてプレイしなければなりません。各プレイヤーは新たなリマインダーカードを取り、個人ボードに対応している面を表向きにして手元に置きます。

C面



この面では、個人ボードの中央にスペースはありません。このため、プレイヤーはここにいかなるトークンも置くことはできません。
この面では、プレイヤーは建物からより多くの得点を得ることができますが、各建物は(通常の3個ではなく)異なる色のトークン4個以上に囲まれていなければなりません。

建物-C面：



ある建物が最低4つの異なる色(赤を含む6色のうち4色)のトークンに囲まれている場合、プレイヤーはその建物から8点を得ます。通常通り、各隣接スペースにある一番上のトークンの色だけを考慮に入れます。この条件が満たされていない建物の得点は0点になります。

例：



他のすべての景観は、A面を使っているときと同じルールに従います。

D 面



この面では、一部のスペース  はゲーム開始時には乾燥しています。他のスペースは通常スペースです。
水域に隣接しているとき、乾燥スペースは通常スペースになります。



この面では、通常スペースにある平野と樹木はより多くの得点をもたらします。しかし、**ゲーム終了時に乾燥スペースにある平野と樹木は得点をいっさいもたらしません。**

樹木-D面：



各樹木の高さによって、プレイヤーが通常スペースで得る得点が決まります。

平野-D面：



連続している2個以上の黄トークンからなる平野1つごとに、その平野を形成しているトークンのうち少なくとも1個が通常スペースにある場合、プレイヤーは6点を得ます。

例：



他のすべての景観は、A面を使っているときと同じルールに従います。

ささやく者

控えめな自然の住人、ささやく者は暮らしている環境を豊かにします。

ささやく者を景観に置いて得点を得て、動物と共存させてさらなる得点を得ましょう。

ゲームの準備

ささやく者カード10枚を動物カードに加えてよく混ぜます。通常通り、この山からカードを5枚引いて表向きにし、山の横に置いてディスプレイとします。

ささやく者駒を動物駒の近くに置きます。



ゲームの進行

ささやく者カードは部分的には動物カードに似ています。

- 自分の手番中、ささやく者カードがディスプレイにある場合、プレイヤーは(まだカード／タイルを3枚以下しか持っていないければ)動物カードの代わりにささやく者カードを取って個人ボードの上側に置くことができます **1**。
- ささやく者カードを取った場合、リザーブからささやく者駒を取り、ささやく者カード上にある2スペースに1個ずつ置きます **2**。
- 個人ボードの上側にあるささやく者カードに示されている生息地パターンを形成したあと、プレイヤーは個人ボード上で形成した生息地内のトークン上にささやく者駒を1個置くことができます **3**。このアクションは任意で、自分の手番中いつでも、そして何回でも実行することができます。各トークン上には**ささやく者駒**を1個だけ置くことができます。
- あるささやく者カード上の駒を両方とも置いたら、そのカードを個人ボードの横に置きます **4**。このカードは完了したと見なされ、もうカード4枚制限において数に含めません。



しかし、大きな違いが1つあります。

ささやく者駒と動物(または自然の精霊)駒は同じスペースを共有することができます(駒を置く順番は問いません)。実を言うと、より多くの得点を得るためにそうすることをお勧めします！



得点計算

個人ボード上に置かれているささやく者駒は、以下のように得点をもたらします。



ささやく者駒だけがある(動物駒も自然の精霊駒もない)スペース1つごとに、プレイヤーは2点を得ます。



ささやく者駒と動物(または自然の精霊)駒が両方あるスペース1つごとに、プレイヤーは5点を得ます。

得られる得点が少なくなることを除けば、ささやく者カードからすべての駒を取り除かなくてもペナルティはありません。

例:

