

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES CRESCENDO

SPELREGELS

VAN DE SPELONTWERPER EN ZIJN SPECIALE MEDEONTWERPER:

Johan Benvenuto: Nogmaals – en ja, nog een keer omdat ze het echt verdienen, wil ik het hele Libellud-team bedanken voor hun harde werk en vriendelijkheid. Speciale dank gaat uit naar Mathieu, mijn medeontwerper, voor zijn frisse ideeën, en naar de getalenteerde Maëva, zonder wie dit spel vandaag waarschijnlijk niet in jullie handen zou liggen. Ik wil ook iedereen bedanken die dit avontuur mogelijk heeft gemaakt; jullie enthousiasme was cruciaal om deze uitbreiding tot stand te laten komen.

Mathieu Rivero: Ik weet zeker dat jullie liever spelen dan lange dankbetuigingen lezen, dus ik zal het kort houden. Dank aan Johan en het Libellud-team voor de uitnodiging, de warme en gepassioneerde gesprekken, en vooral voor de menselijke aanpak die Harmonies tot het spel maakt dat het is. (Sorry, iedereen – het geheim is onthuld!)



BEKIJK HIER DE VIDEO
VAN DE SPELREGELS!

2026 CREDITS – Ontwerpers: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • Illustraties: Maëva Da Silva • Projectmanager: Camille Jaulin • Ontwikkeling: Matthijs Gaciarz • Art director: Maëva Da Silva • Lay-out en functioneel ontwerp: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin • Grafisch ontwerp: Simon Hay • Aanvullende teksten: Jérôme Vessière • Marketingmanager: Anne-Sophie Martin • Collectiebeheerder: Mathieu Aubert

Het team is Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa en alle anderen die aan de ontwikkeling van deze uitbreiding hebben bijgedragen, ontzettend dankbaar.

INLEIDING TOT DEZE UITBREIDING

Deze uitbreiding bevat drie nieuwe modules om je spelervaring te verbeteren! Net als de module "Natuurgeesten", zijde B van de spelersborden uit het basisspel en de module van de uitbreiding Pulse, kunnen deze modules afzonderlijk worden gespeeld of op verschillende manieren worden gecombineerd. Kies aan het begin van het spel gewoon welke je wilt gebruiken!

Combineer de modules van deze uitbreiding met elkaar en met eerdere modules, op basis van je voorkeur en het gewenste niveau van complexiteit. Hier zijn enkele suggesties om je te helpen de uitbreiding geleidelijk te verkennen:



Module 'Reservaten' in combinatie met zijde A (zonder Natuurgeesten)



Module "Elementen" in combinatie met zijde D (zonder Natuurgeesten)



Modules "Elementen" en "Reservaten", in combinatie met zijde C (zonder Natuurgeesten)



Modules "Elementen", "Reservaten" en "Natuurgeesten", in combinatie met zijde B

INHOUD

RESERVATEN



Pagina 4

Voegt complexiteit en strategische diepgang toe

Vorm spectaculaire reservaten in je landschap die plaats bieden aan meerdere dieren.
Door bepaalde kaarten te kiezen kun je meer dierenblokjes plaatsen.

10 dubbelzijdige reservaattegels



Onvoltooid



Voltooid

NIEUWE SPELERSBORDEN



Pagina 8

Ontdek twee vernieuwingen

Experimenteer met irrigatiesystemen en gebruik verschillende manieren om je landschap te vullen en punten te scoren.

4 dubbelzijdige spelersborden



4 overzichtskaarten



- 1 spelhandleiding
- 1 scoreblok



ELEMENTEN



Pagina 10

Voegt een strategische laag toe aan het spel met minimale complexiteit

Deze elementen uit natuurgebieden zijn de stille getuigen van de levenscycli van de natuur. Voeg de nieuwe elementkaarten toe aan de stapel dierenkaarten en combineer jouw dieren met deze elementen.

10 elementkaarten



20 elementblokjes



RESERVATEN

Deze reservaten zorgen niet alleen voor een spectaculair landschap, maar bieden ook plaats aan meerdere dieren.

Je bouwt een reservaat door unieke stapels met stenen te maken die normaal gesproken niet zijn toegestaan. Elk voltooid reservaat biedt jou voordelen, afhankelijk van de 2 steenkleuren, zowel tijdens het spel als bij de puntentelling aan het einde van het spel.

Vorbereiding

Schud de reservaattegels en vorm hiermee een trekstapel in het midden van de tafel, met de zijde 'Onvoltooid' naar boven **1**.

Trek vervolgens 2 onvoltooide reservaattegels en leg ze naast de trekstapel, zodat er 3 tegels zichtbaar zijn voor alle spelers **2**.



Speelbeurt

Als je met deze module speelt, is er een nieuwe optionele actie beschikbaar: tijdens je beurt mag je, naast je andere acties, 1 reservaattegel van de 3 beschikbare tegels pakken en deze boven je spelersbord **1** plaatsen.

Reservaattegels worden behandeld als kaarten; er mogen maximaal 4 kaarten en/of tegels boven je spelersbord liggen.

Als je aan het einde van je beurt een van de 2 tegels naast de trekstapel hebt gepakt, vervang je deze door de bovenste tegel van de trekstapel (indien mogelijk). Zo blijven er altijd 3 tegels zichtbaar voor de spelers, totdat er nog maar 2 of minder tegels over zijn **2**. Zolang je een reservaattegel boven je spelersbord hebt liggen, kun je een specifieke stapel vormen **in een enkel vakje**, dat normaal gesproken niet zou zijn toegestaan.



VOORBEELD:



1

Mathieu heeft al eerder de hier getoonde reservaattegel gepakt **1**. Als hij een blauwe steen pakt, kan hij deze op een berg met hoogte 2 plaatsen **2**. Dit had hij niet kunnen doen voordat hij de reservaattegel nam, omdat het normaal gesproken niet is toegestaan om water op een berg te plaatsen. Zodra de steen is geplaatst, mag Mathieu **geen** andere blauwe steen meer op een andere berg met hoogte 2 plaatsen **3**. Hij kan dit reservaat echter wel voltooien door het aangegeven patroon te vormen **4**, en een tweede blauwe steen op de vorige stapel te plaatsen.



2



3



4



Zodra een reservaat voltooid is, draai je de tegel om naar de voltooide zijde en plaats je deze naast je spelersbord, zodat alle spelers deze kunnen zien. Elk reservaat is gekoppeld aan 2 steenkleuren en biedt 2 voordelen die afhangen van die kleuren: één **tijdens het spel** en één **tijdens de puntentelling aan het einde van het spel**.

Tijdens het spel kan het laatste blokje van bepaalde dierenkaarten op een voltooid reservaat worden geplaatst. Als er precies één blokje op een dierenkaart overblijft en de kleur van die kaart overeenkomt met een van de twee kleuren van het reservaat, mag je dat blokje pakken en op dat reservaat plaatsen (waardoor de dierenkaart wordt voltooid). Tijdens het spel kan een reservaat een willekeurig aantal blokjes bevatten die op deze manier zijn geplaatst.

Je kunt ervoor kiezen om de blokjes op de reservaat**tegels** te plaatsen in plaats van op het reservaat zelf, als dat te vol wordt.

VOORBEELD:

Nadat het tweede blokje van deze grijze dierenkaart op een grijze steen is geplaatst **1**, blijft er nog maar 1 blokje op de kaart liggen. Johan mag dat blokje onmiddellijk op zijn grijsblauwe reservaat plaatsen **2**, zelfs als daar al andere blokjes liggen.



Puntentelling

Tijdens het tellen van de punten levert elk voltooid reservaat 3 punten op voor elke aangrenzende steen die overeenkomt met een van de twee kleuren van het reservaat. LET OP: je kijkt daarbij alleen naar de **bovenste steen** van elk aangrenzend vakje.

VOORBEELD:

Voor het hieronder afgebeelde reservaat scoort de speler 12 punten; 3 voor elk aangrenzend vakje waarvan de bovenste steen blauw of grijs is.



AANVULLENDE REGELS

- Tijdens het tellen van de punten tellen reservaten niet mee als specifieke onderdelen in een landschap (ze maken geen deel uit van een rivier, berg of veld). Het landschap dat hier wordt afgebeeld, bevat dus bijvoorbeeld **geen** rivier met een lengte van 3.



- Bij het tellen van punten voor gebouwen of reservaten, worden aangrenzende reservaten hetzelfde behandeld als andere onderdelen in een landschap: je kijkt alleen naar de **bovenste steen** van een reservaat, ongeacht of deze voltooid is of niet.

- Reservaten mogen alleen maar dierenblokjes bevatten; dit betekent dat natuurgeest- of elementblokjes (zie "Elementen") nooit op een reservaat mogen worden geplaatst.

- Je mag tijdens het spel meerdere reservaattegels pakken (en voltooien). Je krijgt geen strafpunten voor een onvoltooid reservaat aan het einde van het spel.



NIEUW SPELERSBORD

Elke zijde van het nieuwe spelersbord heeft een unieke vorm en een unieke set regels die je uitdagen om je landschap op nieuwe en creatieve manieren te vullen.

Vorbereiding

Aan het begin van een spel bepalen de spelers gezamenlijk om met zijde C of D van het nieuwe spelersbord te spelen. Zoals altijd moeten alle spelers met dezelfde zijde naar boven spelen. Elke speler neemt de nieuwe overzichtskaart, waarop de zijde staat die overeenkomt met de spelersborden.

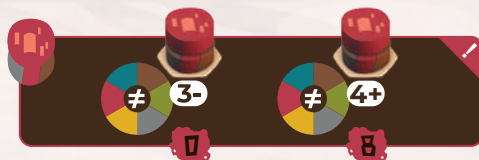
Zijde C



Op deze zijde is er geen vakje in het midden van het spelersbord. Daarom kun je daar geen stenen plaatsen.

Gebouwen kunnen je meer punten opleveren als je deze zijde gebruikt, maar ze moeten dan wel omringd zijn door minstens 4 stenen van verschillende kleuren (in plaats van de gebruikelijke 3).

GEBOUWEN - ZIJDE C:



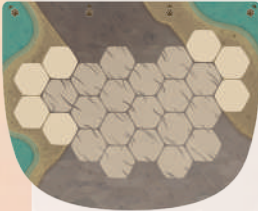
Jescoort 8 punten voor elk gebouw, maar alleen als het omringd is door minstens 4 stenen van verschillende kleuren (van de 6 beschikbare kleuren, inclusief rood). Zoals gebruikelijk telt alleen de bovenste steen op elk aangrenzend vakje. Als een gebouw niet aan dit criterium voldoet, is het 0 punten waard.

VOORBEELD:



Alle andere landschappen volgen dezelfde regels als bij het gebruik van zijde A.

Zijde D



Op deze zijde zijn sommige vakjes aan het begin van het spel droog . De andere vakjes zijn normale vakjes.

Een droog vakje wordt weer normaal wanneer deze grenst aan water.



Velden en bomen leveren je meer punten op als je deze zijde gebruikt, op voorwaarde dat ze op normale vakjes zijn geplaatst. Je verdient echter geen punten als ze op vakjes zijn geplaatst die **aan het einde van het spel** droog zijn.

BOMEN - ZIJDE D:



De hoogte van elke boom op een normaal vakje bepaalt het aantal punten dat je scoort.

VELDEN - ZIJDE D:



Je scoort 6 punten voor elk veld dat uit 2 of meer aaneengesloten gele stenen bestaat, op voorwaarde dat minstens een van deze vakjes een normaal vakje is.

VOORBEELD:



Alle andere landschappen volgen dezelfde regels als bij het gebruik van zijde A.





ELEMENTEN

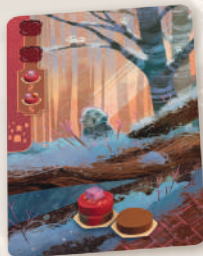
Deze elementen verrijken elke omgeving waarin ze leven.

Plaats ze in je landschap om punten te scoren; combineer de elementen met je dieren om nog meer punten te scoren.



Vorbereiding

Voeg de 10 elementkaarten toe aan de stapel dierenkaarten voordat je deze schudt. Leg de bovenste 5 kaarten open naast de stapel. Leg de elementblokjes bij de dierenblokjes.



Speelbeurt

Elementkaarten hebben enkele overeenkomsten met dierenkaarten:

- Als je aan de beurt bent en er ligt een elementkaart in het midden van de tafel, dan mag je ervoor kiezen om deze kaart te pakken **in plaats van een dierenkaart**. Leg deze kaart dan boven je spelersbord **1** (op voorwaarde dat je minder dan 4 kaarten of tegels hebt).
- Wanneer je een elementkaart pakt, plaats je 1 elementblokje uit de voorraad op elk van de 2 vakjes **2**;
- Nadat je het leefgebiedspatroom van de kaart op je spelersbord hebt gevormd, mag je 1 elementblokje op de bijbehorende steen in het leefgebied op je spelersbord plaatsen **3**.
Deze actie is optioneel en je mag deze tijdens je beurt meerdere keren op elk gewenst moment uitvoeren. De steen waarop het blokje wordt geplaatst, mag geen **elementblokjes** bevatten.
- Zodra beide blokjes van een elementkaart op stenen zijn geplaatst, leg je die kaart naast je spelersbord **4**.
De kaart wordt als voltooid beschouwd en telt niet langer mee voor je limiet van 4 kaarten/tegels boven je spelersbord.



Er is echter een belangrijk **verschil**:

Een elementblokje en een dierenblokje (of natuurgeestblokje) mogen op hetzelfde vakje liggen (ongeacht de volgorde waarin ze worden geplaatst). Het is zelfs slim om dit te doen om meer punten te scoren!



Puntentelling

Elementblokjes leveren punten op wanneer ze op je spelersbord worden geplaatst:



Je scoort 2 punten voor elk vakje met alleen een elementblokje (geen dierenblokje of natuurgeestblokje).



Je scoort 5 punten voor elk vakje met zowel een elementblokje als een dierenblokje (of natuurgeestblokje).

Je krijgt geen strafpunten als je niet alle blokjes van een elementkaart hebt verwijderd, behalve dat de kaart minder punten waard is.

VOORBEELD:

