

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES

สรรพเสียงแห่งพงไพร

คู่มือการเล่น

ข้อความจากผู้ออกแบบ และผู้ออกแบบร่วมรับเชิญ:

Johan Benvenuto: เป็นอีกครั้งหนึ่ง - ใช่ครับ อีกครั้งหนึ่ง - เพราะพวกเขาถูกรับได้นั้น ผมอยากจะกล่าวขอบคุณแก่กับ Libellud ทั้งทีมที่ทำงานกันอย่างขยันขันแข็ง และเป็นมิตร และขอขอบคุณ Mathieu เป็นอย่างมาก สำหรับการร่วมพัฒนาเกมด้วยใจดีใหม่ ๆ และขาดไม่ได้เลยสำหรับพรสวรรค์ของ Maëva หากไม่ได้พวกเขา ผลงานนี้คงไม่เกิดมาถึงมือคุณในวันนี้ และขอขอบคุณแก่ทุกคนที่ทำให้การผจญภัยครั้งนี้มันเป็นไปได้ เพราะพวกคุณทุกคนให้ความสนใจ พวกเราจึงสามารถมีภาคเสริมนี้ออกมาได้

Mathieu Rivero: ผมมั่นใจว่าคุณน่าจะอยากเล่นเกมนี้มากกว่าการอ่านกติกาหรือการประกาศยาวเหยียด เพราะฉะนั้นผมจะพูดสั้น ๆ ขอขอบคุณ Johan และกับ Libellud ที่เชิญผมมาสนทนากันอย่างอบอุ่น และด้วยความหลงใหลและความอบอุ่นนี้เอง ที่ทำให้ฮาร์โมนี กลายเป็นเกมอย่างที่มันเป็น (ขอท้ายทุกท่าน - ความสับสนวุ่นวายเสียแล้ว)



ดูคลิปสอนการเล่นได้ที่

2026 เกรดดิ - ออกแบบเกม: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • ภาพประกอบ: Maëva Da Silva • ผู้จัดการโครงการ: Camille Jaulin • พัฒนเกม: Matthijs Gaciarz • ผู้กำกับmw: Maëva Da Silva • ออกแบบการจัดวางภาพประกอบ: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin • ออกแบบกราฟิก: Simon Hay • ผู้เขียนพื้นดิน: Jérôme Vessière & Angelina Petrovic • ผู้จัดการมรดก: Anne-Sophie Martin • ผู้จัดการฝ่ายผลิตขั้น: Mathieu Aubert

ทีมงานงานของเราขอแสดงความขอบคุณอย่างสุดซึ้งแด่ Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa, และทุกคนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาภาคเสริมนี้



ภาพรวมเกม

ภาคเสริมนี้มาพร้อมกับ 3 โหมดใหม่ ที่เพิ่มประสบการณ์เล่นใหม่ ๆ แก่คุณเหมือนกับ “การดจิตวิญญาณธรรมชาติ” และกระดานผู้เล่นด้าน B จากภาคหลัก และจากภาคเสริมชีพจรแห่งธรรมชาติ (Pulse) ซึ่งแต่ละโหมดสามารถเล่นแยกกันหรือนำมารวมกันเล่นได้หลายแบบ เพียงเลือกโหมดที่อยากเล่นตอนเริ่มเกม!

สนุกไปกับการนำแต่ละโหมดมาเล่นรวมกัน โดยขึ้นอยู่กับระดับความซับซ้อนที่คุณถนัด โดยด้านล่างนี้จะเป็นการกำหนดโหมดแนะนำเพื่อระดับการเล่นภาคเสริมนี้ จากระดับง่ายไปยาก



โหมด “วิหารศักดิ์สิทธิ์” ใช้กระดานด้าน A
(ไม่ใช้การดจิตวิญญาณธรรมชาติ)



โหมด “เสียงกระซิบ” ใช้กระดานด้าน D
(ไม่ใช้การดจิตวิญญาณธรรมชาติ)



โหมด “เสียงกระซิบ” และ
“วิหารศักดิ์สิทธิ์” ใช้กระดานด้าน C
(ไม่ใช้การดจิตวิญญาณธรรมชาติ)



โหมด “เสียงกระซิบ” “วิหารศักดิ์สิทธิ์”
และ “การดจิตวิญญาณธรรมชาติ”
ใช้กระดานด้าน B



อุปกรณ์

วิหารศักดิ์สิทธิ์



วิธีเล่น น. 4

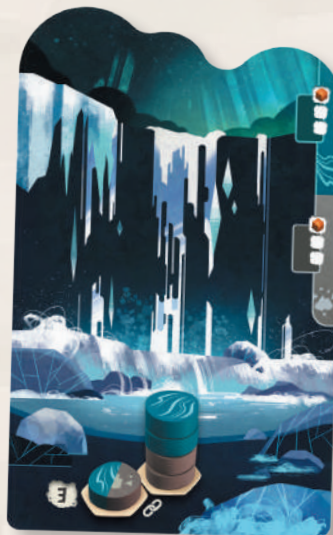
เพิ่มความซับซ้อนของเกม และนักกลยุทธ์ที่ล้ำลึกขึ้น

สร้างภูมิประเทศใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ที่ทำให้รองรับสัตว์ได้มากขึ้น
และช่วยให้วางคิวสัตว์จากการดจิตวิญญาณของคุณได้ง่ายยิ่งขึ้น

แผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ (สองด้าน) 10 แผ่น



ด้านกำลังพัฒนา



ด้านเสร็จสมบูรณ์



กระดานผู้เล่นใหม่



วิธีเล่น น. 8

ค้นพบวิธีการสรรสร้างใหม่ทั้ง 2 แบบ

มาพร้อมกับระบบชลประทานและสภาพแวดล้อมแบบใหม่ ที่รอให้คุณได้ทดลอง
เพื่อค้นหาวิธีการสร้างภูมิประเทศและการทำคะแนนด้วยวิธีใหม่ ๆ

กระดานผู้เล่น (สองด้าน) 4 แผ่น



การ์ดบดออกคะแนน 4 ใบ



เสียงกระซิบ



วิธีเล่น น. 10

เพิ่มความหลากหลายในการเล่น แต่ซับซ้อนขึ้นเพียงเล็กน้อย

เสียงกระซิบ จะเป็นผู้ประจักษ์พยานแห่งวงจรชีวิตธรรมชาติ
เพิ่มการตีพิมพ์เข้าสู่กองการตัดสินใจ ทำให้เกิดการส่งเสริมกันระหว่างสัตว์และเสียงกระซิบ

การ์ดเสียงกระซิบ 10 ใบ



คิวบ์เสียงกระซิบ 20 ชิ้น



- คู่มือการเล่น 2 เล่ม
- กระดาษจดคะแนน 1 เล่ม



วิหารศักดิ์สิทธิ์

ภูมิประเทศอันงดงามที่สามารถรองรับสัตว์ได้หลายชนิด ทั้งยังทำให้สภาพแวดล้อมสวยงามขึ้น

วิหารศักดิ์สิทธิ์จะถูกสร้างขึ้น โดยการวางโทเคนซ้อนกันแบบที่กฎการเล่นปกติทำไม่ได้ ซึ่งวิหารศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกสร้างจนสมบูรณ์แต่ละใบ จะทำให้คุณได้ผลประโยชน์เพิ่มเติมจากโทเคนทั้ง 2 สีที่ระบุไว้บนการ์ด ไม่ว่าจะในระหว่างเกม หรือการคิดคะแนนในตอนจบเกม

จัดเตรียมเกม

1 สับแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์เพื่อทำเป็นกองจั่ว และวางไว้ตรงกลางโต๊ะ โดยหงายด้านกำลังพัฒนาขึ้น

2 จากนั้น จั่วแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ 2 แผ่นมาวางหงายด้านกำลังพัฒนาเช่นกัน โดยวางไว้ถัดจากกองจั่ว แปลว่าจะมีแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ทั้งหมด 3 แผ่น ที่แสดงให้เห็น



ดาวเด่น

เมื่อเล่นโหมดนี้เป็นส่วนเสริม จะมีแอ็กชันแบบไม่บังคับให้ใช้งาน:
ในระหว่างตา นอกจากแอ็กชันอื่น ๆ คุณสามารถเลือกหยิบแผ่น
วิหารศักดิ์สิทธิ์ 1 แผ่นจาก 3 แผ่น วางไว้ในช่องด้านบนกระดาน
ผู้เล่นของตนได้ **1**

แผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์จะถูกนับว่าเป็นการ์ด คุณไม่สามารถมีการ์ดหรือ
แผ่นโทล์รวมกันได้มากกว่า 4 ช่องที่อยู่ด้านบนของกระดานผู้เล่นได้

ในตอนจบตา ถ้าคุณเลือกหยิบแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์จากใน 2 แผ่น
ที่อยู่ติดจากกองจั่ว ให้นำแผ่นบนสุดของกองจั่วมาวางแทนที่
(หากทำได้) เพื่อให้มีแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์มี 3 แผ่นให้เลือกได้ตลอดเวลา
จนกว่าจะเหลือแผ่นให้เลือกน้อยกว่า 3 แผ่น **2**

ในขณะที่คุณมีแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ด้านบนกระดานผู้เล่น คุณสามารถ
สร้างภูมิประเทศได้เพียงช่องเดียวเท่านั้น ที่ปกติแล้วจะไม่สามารถ
ทำได้



ตัวอย่าง



1

แอลได้หยิบแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ไปก่อนหน้านี้ **1**

หากเขาหยิบโทเคนสีน้ำเงิน เขาสามารถวางบนภูเขาสูง 2 ชั้นได้ **2** ทำแบบนี้ได้หลังจากที่หยิบแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์
(เพราะปกติแล้วจะไม่สามารถวางโทเคนสีน้ำเงินบนภูเขาสูง 2 ชั้นที่ช่องอื่น
ได้อีก **3** อย่างไรก็ตาม เขาสามารถสร้างวิหารศักดิ์สิทธิ์ให้สำเร็จได้ โดยการวางตามที่ระบุบนการ์ด **4** นั่นคือโทเคนสีน้ำเงิน
ชั้นที่ 2 ลงบนกองโทเคนซ้อนที่วางลงไป



2



3



4



เมื่อสร้างวิหารศักดิ์สิทธิ์สำเร็จแล้ว ให้พลิกเป็นด้านเสร็จสมบูรณ์ และวางไว้ถัดจากกระดานผู้เล่นให้ทุกคนเห็นได้ง่าย โดยวิหารศักดิ์สิทธิ์แต่ละแผ่นจะมีสีของโกเคนประจำแผ่น 2 สี ทำให้ผู้เล่นได้ประโยชน์ 2 อย่างจากสีเหล่านี้ ทั้งในระหว่างเกม และในระหว่างการคิดคะแนนจบเกม

ในระหว่างเกม เมื่อมีคิวบ์เหลือบนการดัดตัวเพียง 1 ชิ้น และมีสีคู่กับประเทศตรงกับแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ 1 ใน 2 สี คุณสามารถนำคิวบ์นั้นมาวางบนวิหารศักดิ์สิทธิ์ที่สำเร็จแล้วได้ (ซึ่งทำให้การดัดตัวนั้นเสร็จสมบูรณ์) โดยระหว่างเกม คุณสามารถวางคิวบ์บนวิหารศักดิ์สิทธิ์ที่ขึ้นก็ได้เมื่อนำมาวางด้วยวิธีดังกล่าว

คุณสามารถเลือกวางคิวบ์ลงบนแผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์ แทนการวางบนตัววิหารศักดิ์สิทธิ์ในกระดานได้ หากโกเคนถูกวางไว้แน่นอนเกินไป

ตัวอย่าง

หลังจากหยิบคิวบ์ขึ้นที่ 2 จากการดัดตัวสีเทา นี้ มาวางบนโกเคนสีเทา **1** ทำให้เหลือคิวบ์บนการดัดเพียง 1 ชิ้น คุณสามารถวางคิวบ์บนวิหารศักดิ์สิทธิ์สีน้ำเงินและสีเทาได้ทันที **2** แม้ว่าจะมีคิวบ์อื่นวางอยู่ก่อนแล้วก็ตาม



การคิดคะแนน

ในระหว่างการคิดคะแนน วิหารศักดิ์สิทธิ์ที่เสร็จสมบูรณ์แต่ละที่ จะทำให้คุณได้รับ 3 คะแนน ต่อจำนวนช่องที่ติดกันและมีสีตรงกับ 1 ใน 2 สีของวิหารศักดิ์สิทธิ์นั้น ๆ
หมายเหตุ: บ้านเพียงโกเคนที่อยู่บนสุดในช่องที่ติดกับวิหารศักดิ์สิทธิ์เท่านั้น

ตัวอย่าง

สำหรับวิหารศักดิ์สิทธิ์ด้านล่างนี้ ผู้เล่นจะได้รับ 3 คะแนนต่อช่องที่มีโกเคนสีน้ำเงินหรือสีเทา อยู่บนสุดของแต่ละช่องที่ติดกับวิหารศักดิ์สิทธิ์นี้
รวมทั้งหมด 12 คะแนน



กฎเพิ่มเติม

- ในระหว่างการคิดคะแนน วิหารศักดิ์สิทธิ์จะไม่นับเป็นภูมิประเทศใดเลย (ไม่เป็นทั้งแม่น้ำ ภูเขา หรือทุ่งหญ้า) เช่น ในรูปนี้ภูมิประเทศนี้จะไม่นับเป็นแม่น้ำที่ยาว 3 ช่อง



- เมื่อคิดคะแนนบ้านเรือนหรือวิหารศักดิ์สิทธิ์ จะถือว่าวิหารศักดิ์สิทธิ์ที่ติดกันจะเป็นเหมือนภูมิประเทศตามโกเคนชิ้นบนสุดของวิหารศักดิ์สิทธิ์นั้น ๆ เท่านั้น ไม่ว่าจะสร้างเสร็จสมบูรณ์หรือไม่
- วิหารศักดิ์สิทธิ์สามารถวางคว่ำได้เท่านั้น ไม่สามารถวางคว่ำจิตวิญญาณธรรมชาติ หรือเสียงกระซิบ (ดู "เสียงกระซิบ") บนวิหารศักดิ์สิทธิ์ได้
- คุณสามารถหยิบและทำให้แผ่นวิหารศักดิ์สิทธิ์เสร็จสมบูรณ์ได้หลายแผ่นในขณะที่เล่นเกม
- ไม่มีบทลงโทษในการทิ้งวิหารศักดิ์สิทธิ์ที่ไม่สำเร็จไว้ในตอนจบเกม



กระดานผู้เล่นใหม่

กระดานผู้เล่นใหม่มีในแต่ละด้าน จะมีรูปลักษณ์และกฎของมันระบุไว้
ทำให้คุณต้องสร้างสรีรวิธีแปลกใหม่ในการสร้างภูมิประเทศ

จัดเตรียมเกม

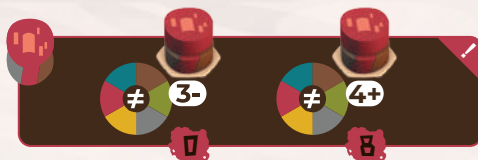
ในตอนเริ่มต้นเกม ให้ผู้เล่นทุกคนร่วมกันตัดสินใจว่าจะเล่นกระดานผู้เล่นใหม่ด้าน C หรือ D โดยผู้เล่นทุกคนต้องเล่นด้วยกระดานผู้เล่นด้านเดียวกัน และรับการดบออก
คะแนนแบบใหม่ โดยดูด้านที่ระบุคะแนนตรงกับด้านกระดานที่เล่น

ด้าน C



กระดานผู้เล่นด้านนี้จะไม่มีช่องตรงกลาง ทำให้ไม่สามารถวางโทเคนลงบนช่องนี้ได้
การวางบ้านเรือนบนกระดานด้านนี้จะทำได้คะแนนมากกว่า แต่ต้องวางล้อมด้วยโทเคนที่สีแตกต่างกัน 4 สี (จากปกติ 3 สี)

บ้านเรือน - ด้าน C



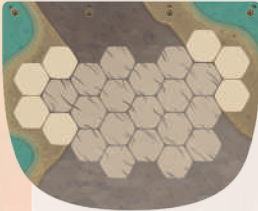
คุณสามารถได้ 8 คะแนนต่อบ้านเรือนแต่ละหลัง แต่ต้องถูกล้อมด้วย
โทเคนสีที่แตกต่างกัน 4 สี (จาก 6 สี นับรวมสีแดงด้วย) โดยสี
ของโทเคนจะยึดตามโทเคนชิ้นบนสุดของช่องนั้น ๆ หากเงื่อนไข
ไม่สมบูรณ์ บ้านเรือนจะมีค่า 0 คะแนน

ตัวอย่าง



ภูมิประเทศอื่น ๆ ยังยึดตามกฎในกระดานด้าน A

ด่าน D



กระดานด้านนี้ ในตอนต้นเกมบางช่องจะถือว่าแห้งแล้ง  ส่วนช่องที่เหลือจะเป็นช่องปกติ โดยช่องแห้งแล้งจะกลายเป็นช่องปกติ เมื่อบินติดกับน้ำ



การวางทุ่งหญ้าหรือต้นไม้บนกระดานด้านนี้จะทำให้ได้คะแนนมากกว่า และต้องวางในช่องปกติ อย่างไรก็ตามคุณจะได้คะแนนเพียงหากวางโทเคนไว้บนช่องแห้งแล้งในตอนจบเกม

ต้นไม้ - ด่าน D



ต้นไม้ที่วางอยู่ในช่องปกติจะคิดคะแนนตามความสูงที่กำหนด

ทุ่งหญ้า - ด่าน D



คุณจะได้ 6 คะแนนต่อกลุ่มของทุ่งหญ้าที่มีโทเคนสีเหลือง 2 ชิ้นหรือมากกว่า โดยที่มีอย่างน้อย 1 ชิ้นอยู่ในช่องปกติ

ตัวอย่าง



กฎพิเศษอื่น ๆ ยังยึดตามกฎในกระดานด้าน A

เสียงกระซิบ

ผู้อยู่อาศัยในธรรมชาติอย่างสงบ เสียงกระซิบจะเติมเต็มสภาพแวดล้อมนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

วางคิวน์เสียงกระซิบเพื่อรับคะแนนและให้พวกมันอยู่ร่วมกับการดสัตว์ เพื่อรับคะแนนให้มากยิ่งขึ้น

จัดเตรียมเกม

นำการ์ดเสียงกระซิบทั้ง 10 ใบใส่เข้ากองการ์ดสัตว์ จากนั้นจั่วการ์ดใบบนสุด 5 ใบวางหงายหน้าไว้ข้างกองการ์ด
วางคิวน์เสียงกระซิบไว้ถัดจากคิวน์สัตว์



๓๓ การเล่น

การ์ดเสียงกระซิบจะมีวิธีการเล่นคล้าย ๆ กับการดสัตว์

- ในตาของคุณ หากการ์ดเสียงกระซิบปรากฏขึ้นกลางโต๊ะ คุณสามารถเลือกหยิบการ์ดเสียงกระซิบแทนการหยิบการ์ดสัตว์ได้ โดยนำไปวางไว้ด้านบนกระดานผู้เล่น **1** (ซึ่งจะทำให้คุณมีช่องว่างการ์ดหรือแผ่นไกล์สำหรับตาถัดไปน้อยกว่า 4 ช่อง)
- เมื่อคุณหยิบการ์ดเสียงกระซิบไว้ข้างคิวบ์เสียงกระซิบจากกองมาวางไว้ในช่องทั้ง 2 ช่อง ช่องละ 1 ชิ้น **2**
- หลังจากคุณทำตามรูปแบบภูมิประเทศที่ระบุในการดบนกระดานผู้เล่นแล้ว คุณสามารถวางคิวบ์เสียงกระซิบ 1 ชิ้นลงบนโทเคนที่อยู่บนกระดานผู้เล่นได้ **3** โดยโทเคนที่จะวางคิวบ์ต้องไม่มีคิวบ์เสียงกระซิบอยู่เลย แอ็กชันนี้เป็นแบบไม่บังคับ และคุณสามารถทำได้หลายครั้งในตาของคุณเวลาใดก็ได้
- เมื่อวางคิวบ์จากการ์ดเสียงกระซิบหมดทั้ง 2 ชิ้นแล้วให้นำการ์ดนั้นไปวางไว้ข้างกระดานผู้เล่น **4** การ์ดนี้จะถือว่าเสร็จสมบูรณ์ และไม่นับรวมในชุดจำกัดการวางการ์ด/แผ่นไกล์ด้านบนกระดานผู้เล่น 4 ช่อง



แต่ละมีจุดแตกต่างที่เห็นได้ชัด ดังนี้:

คิวบ์เสียงกระซิบและคิวบ์สัตว์ (หรือคิวบ์จิตวิญญาณธรรมชาติ) สามารถอยู่ในช่องเดียวกันได้ (ไม่ว่าจะวางสิ่งใดก่อนหลังก็ตาม) อันที่จริง เราแนะนำให้ทำแบบนี้เพื่อรับคะแนนมากยิ่งขึ้น



การคิดคะแนน

คิวบ์เสียงกระซิบ จะคิดคะแนนเมื่อไปวางบนกระดานผู้เล่นตามกฎดังต่อไปนี้:



ได้รับ 2 คะแนนต่อช่องที่มี
คิวบ์เสียงกระซิบเพียงอย่างเดียว
(ไม่มีคิวบ์สัตว์ หรือคิวบ์จิตวิญญาณ
ธรรมชาติเลย)



ได้รับ 5 คะแนนต่อช่องที่มีคิวบ์
เสียงกระซิบอยู่ร่วมกับคิวบ์สัตว์
(หรือคิวบ์จิตวิญญาณธรรมชาติ)

ไม่มีบทลงโทษสำหรับการไม่นำคิวบ์บนการ์ดเสียงกระซิบออก นอกจากแค่ได้คะแนนน้อยลงเท่านั้น

ตัวอย่าง

