

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONİ KREŞENDO

OYUN KURALLARI

OYUN TASARIMCISINDAN VE ONUR KONUÇU, ORTAK TASARIMCISINDAN:

Johan Benvenuto: Bir kez daha —ve evet, fazlasıyla hak ettikleri için yine— tüm Libellud ekibine sıkı çalışmaları ve nezaketleri için teşekkür etmek istiyorum. Taze fikirleri için tasarım ortağım Mathieu'ya ve yetenekli Maëva'ya özel bir teşekkür borçluyum; o olmasaydı muhtemelen bu oyun bugün elinizde olamazdı. Ayrıca bu macerayı mümkün kılan hepimize teşekkür ederim; coşkunuz bu ek paketin hayata geçmesi için olmazsa olmazdı.

Mathieu Rivero: Eminim uzun teşekkür yazıları okumaktansa oyun oynamayı tercih edersiniz, bu yüzden kısa keseceğim. Davetleri, samimi ve tutkulu sohbetleri ve özellikle de Harmoni'yi bugünkü haline getiren o insani dokunuş için Johan'a ve Libellud ekibine teşekkürler. (Kusura bakmayın, sır açığa çıktı.)



KURALLARI VIDEO
FORMATINDA
KEŞFEDİN!

2026 EKİP – Oyun Tasarımı: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • Çizimler: Maëva Da Silva • Proje Yönetimi: Camille Jaulin • Geliştirme: Matthis Gaciarz • Sanat Yönetimi: Maëva Da Silva • Düzenleme ve İşlevsel Tasarım: Thomas Dutertre & Joeva Gaubin • Grafik Tasarım: Simon Hay • Ek Yazım: Jérôme Vessière • Pazarlama Yönetimi: Anne-Sophie Martin • Koleksiyon Yönetimi: Mathieu Aubert

Ekip olarak Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa ve bu ek paketin geliştirilmesine katkı sunan diğer herkese teşekkür ediyoruz.

BU EK PAKET İÇİN GİRİŞ

Bu ek paket, oyun deneyiminizi zenginleştirmek için üç yeni modül sunuyor! “Doğanın Ruhu” modülü, ana oyunda Kişisel panoların B yüzü ve Ritim ek paketindeki modül gibi, bu modüller de tek başlarına oynanabilir veya çeşitli şekillerde birleştirilebilir. Oyunun başında hangi modülleri kullanmak istediğinize karar vermeniz yeterli!

Tercihlerinize ve istediğiniz zorluk seviyesine göre bu ek paketin modüllerini birbirleriyle ve önceki modüllerle birleştirmenin keyfini çıkarın. Ek paketi kademeli olarak keşfetmenize yardımcı olacak bazı önerilen kurulumlar aşağıdadır:

**“Tabiat Harikası” modülü
(Doğanın Ruhu olmadan)**

**D yüzünü kullanarak “Fısıltı” modülü
(Doğanın Ruhu olmadan)**

**C yüzünü kullanarak “Fısıltı” ve “Tabiat
Harikası” modülleri (Doğanın Ruhu
olmadan)**

**B yüzünü kullanarak “Fısıltı”,
“Tabiat Harikası” ve “Doğanın Ruhu”
modülleri.**

İÇERİK

TABIAT HARİKALARI



4. Sayfa

Zorluk ve stratejik derinlik katar.

Birden fazla hayvana ev sahipliği yapabilen muhteşem yeni Manzaralar oluşturun. Aldığınız kartlarda uzmanlaşmak, daha fazla Hayvan küpü yerleştirmenize olanak tanır.

10 adet çift taraflı Tabiat Harikası kartsu



Yapım Aşaması yüzü



Tamamlanmış yüzü

YENİ KİŞİSEL PANOLAR



8. Sayfa

İki kolay yenilenme kaynağını keşfedin.

Manzaralarınızı şekillendirmenin ve puan kazanmanın yeni yollarını ortaya çıkarmak için sulama sistemlerini ve çeşitli çevresel koşulları deneyimleyin.

4 çift taraflı Kişisel pano



4 Hatırlatma kartı



- 1 Kural kitabı
- 1 Puan cetveli



FISILTILAR



10. Sayfa

Hafif bir zorlukla oyuna stratejik bir katman ekler.

Fısıltılar, doğanın yaşam döngüsünün gizli tanıklarıdır. Hayvan destesine yeni kartlar ekleyin ve Hayvanlar ile Fısıltılar arasında sinerji oluşturmaya çalışın.

10 Fısıltı kartı



20 Fısıltı küpü





TABİAT HARİKALARI

Bu muhteşem Manzaralar, çevreyi iyileştirmenin yanı sıra birden fazla Hayvana da ev sahipliği yapabilir.

Tabiat Harikaları, normalde izin verilmeyen kendine özgü tipte token yığınları oluşturularak inşa edilir. Tamamlanan her Tabiat Harikası, hem oyun sırasında hem de oyun sonu puanlamasında, sahip olduğu 2 token rengiyle ilişkili avantajlar sağlar.

Kurulum

Tabiat Harikası karolarını karıştırın ve oluşan desteyi, Yapım Aşaması yüzü yukarı bakacak şekilde masanın ortasına yerleştirin **1**.

Ardından, desteden 2 Tabiat Harikası karesi çekin ve oyuncuların toplam 3 kareyi görebileceği şekilde destenin yanına yerleştirin **2**.



Dinamî

Bu modül kullanıldığında, yeni bir isteğe bağlı hamle eklenir: Turunuz sırasında, diğer hamlelerinize ek olarak, mevcut 3 karodan 1 Tabiat Harikası karosu alabilir ve Kişisel panonuzun yukarısına yerleştirebilirsiniz **1**.

Tabiat Harikası karoları tıpkı kartlar gibi değerlendirilir; Kişisel panonuzun yukarısında aynı anda toplamda 4'ten fazla kart ve/veya karo bulunduramazsınız.

Turunuzun sonunda, eğer destenin yanındaki 2 karodan birini aldıysanız, (mümkünse) yerine destenin en üstündeki karoı koyun. Bu, destede 2 veya daha az karo kalana kadar, oyuncuların her zaman 3 karoı görebilmesini sağlar **2**.

Kişisel panonuzun yukarısında bir Tabiat Harikası karosu olduğu sürece, **tek bir alanda** normalde izin verilmeyen özel bir arazi yığını oluşturabilirsiniz.



ÖRNEK:



1

Emre daha önce burada gösterilen Tabiat Harikası karosunu **1** almıştır. Eğer bir mavi token alırsa, bunu 2 yüksekliğindeki bir dağın üzerine yerleştirebilir **2**. Tabiat Harikası karosunu almadan önce bunu yapamazdı, çünkü bir dağın üzerine su yerleştirmek normalde yasaktır. Bu token yerleştirildikten sonra, Emre'nin başka bir 2 yüksekliğindeki dağın üzerine ikinci bir mavi token yerleştirmesine izin verilmez **3**. Ancak, belirtilen deseni takip ederek **4**, önceki yığının üzerine ikinci bir mavi token yerleştirip bu Tabiat Harikası tamamlayabilir.



Bir Tabiat Harikası tamamlanır tamamlanmaz, karoyu Tamamlanmış yüzü yukarı gelecek şekilde çevirin ve tüm oyuncular tarafından görülebilecek şekilde Kişisel panonuzun yanına yerleştirin. Her Tabiat Harikası iki token rengi içerir ve bu renklerle bağlantılı iki avantaj sağlar: Biri **oyun sırasında**, diğeri ise **oyun sonu puanlamasında** geçerlidir.

Oyun sırasında, belirli Hayvan kartlarının üzerindeki son küp, Tamamlanmış bir Tabiat Harikasının üzerine yerleştirilebilir. Bir Hayvan kartında yalnızca tek bir küp kaldıysa ve bu küpün rengi Tabiat Harikasının iki renginden biriyle eşleşiyorsa, o küpü alıp Tabiat Harikasının üzerine yerleştirebilirsiniz (böylece Hayvan kartını tamamlamış olursunuz). Oyun boyunca bir Tabiat Harikasına bu şekilde sınırsız sayıda küp yerleştirilebilir.

Eğer küpleri Tabiat Harikası yığınının üzerine yerleştirmek çok kalabalık gelirse, onları yığının kendisi yerine doğrudan Tabiat Harikası karosunun üzerine yerleştirmeyi seçebilirsiniz.

ÖRNEK:

Bu gri Hayvan kartındaki ikinci küpü gri bir token üzerine yerleştirdikten sonra **1**, kartta sadece 1 küp kalır. Emre, daha önce oraya başka küpler yerleştirilmiş olsa bile, bu son küpü hemen mavi ve gri Tabiat Harikasının **2**, üzerine yerleştirebilir.



Puan hesaplama

Puanlama sırasında, Tamamlanmış her Tabiat Harikası, kendisine komşu olan ve Tabiat Harikasının iki renginden biriyle eşleşen her token için size 3 puan kazandırır.
NOT: Yalnızca komşu alanların en üstündeki token dikkate alınır.

ÖRNEK:

Aşağıda gösterilen Tabiat Harikası için oyuncu 12 puan kazanacaktır; en üstteki tokenin mavi veya gri olduğu her komşu alan için 3 puan üzerinden hesaplanır.



EK KURALLAR

- Puanlama sırasında, Tabiat Harikaları bir Manzaranın parçası (Nehir, Dağ veya Tarla gibi) sayılmazlar. Örneğin, aşağıdaki Manzara 3 uzunluğunda bir Nehir teşkil **etmez**.



- Bina veya Tabiat Harikası puanlarını toplarken, komşu Tabiat Harikaları diğer Manzaralar ile aynı şekilde değerlendirilir: Tabiat Harikası'nın Tamamlanmış olup olmadığına bakılmaksızın, yalnızca **en üstteki** token dikkate alınır.

- Tabiat Harikaları yalnızca Hayvan küpleri barındırabilir; yani Doğanın Ruhu veya Fısıltı küpleri (bkz. "Fısıltılar") asla bir Tabiat Harikası üzerine yerleştirilemez.

- Oyun boyunca birden fazla Tabiat Harikası karosu alabilir (ve tamamlayabilirsiniz). Oyun sonunda bir Tabiat Harikasını tamamlamamış olmanın herhangi bir cezası yoktur.



YENİ KİŞİSEL PANOLAR

Yeni Kişisel panoların her iki yüzü de, manzaralarınızı farklı ve yaratıcı yollarla oluşturmanızı sağlayan benzersiz bir şekle ve kurallar dizisine sahiptir.

Kurulum

Oyunun başında oyuncular, yeni Kişisel panonun C veya D yüzünden biriyle oynamaya topluca karar verirler. Her zamanki gibi, tüm oyuncular panonun aynı yüzü ile oynamalıdır. Her oyuncu, Kişisel panolarla eşleşen tarafı gösteren yeni Hatırlatma kartını alır.

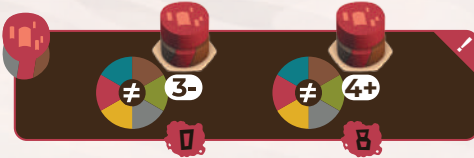
C Yüzü



Panonun bu yüzünde, Kişisel panonun merkezindeki alan boşluktur. Bu nedenle, oraya herhangi bir token yerleştiremezsiniz.

Bu tarafta Binalar size daha fazla puan kazandırabilir, ancak (normaldeki 3 renk yerine) en az 4 farklı renkteki token ile çevrelenmiş olmaları gerekir.

BİNALAR - C YÜZÜ:



Her Bina için 8 puan kazanırsınız ancak bu yalnızca binanın etrafı mevcut 6 renk arasından (kırmızı dahil) en az 4 farklı renkteki token ile çevrelenmişse geçerlidir. Her zamanki gibi, yalnızca komşu alanların her birindeki en üstteki token dikkate alınır. Bu kriter karşılanmazsa, bina 0 puan değerindedir.

ÖRNEK:



Diğer tüm Manzaralar için, A yüzünde belirtilen kuralların aynısı geçerlidir.



D Yüzünde, oyunun başında bazı alanlar kuraktır . Diğer alanlar ise normal alanlardır. **Bir Su alanına komşu olan kurak alanlar, normal bir alana dönüşür.**



Bu tarafta Tarlalar ve Ağaçlar, kurak olmayan alanlarda bulunduklarında size daha fazla puan kazandırır. Ancak **oyun sonunda** yer aldıkları alanlar hâlâ kuraksa, bunlardan hiç puan kazanamazsınız.

Her bir Ağacın yüksekliği, kurak olmayan bir alanda kazandığınız puan miktarını belirler.

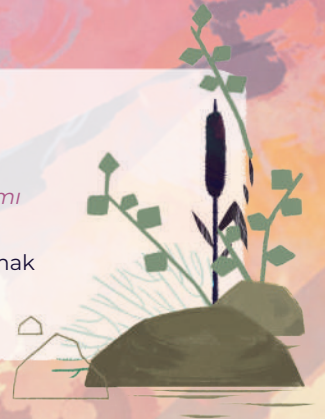
En az biri kurak olmayan bir alanda bulunmak kaydıyla, bitişik 2 veya daha fazla sarı token'den oluşan her bir Tarla için 6 puan kazanırsınız.



FISILTILAR

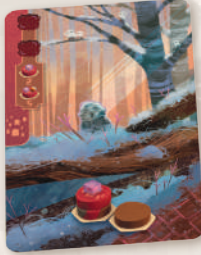
Doğanın gözlerden uzak sakinleri olan Fısıltılar, içinde bulundukları her ortamı güzelleştirirler.

Puan kazanmak için onları Manzaranıza yerleştirin; daha da fazla puan kazanmak için ise Hayvanlarınızla bir arada yaşamalarını sağlayın.



Kurulum

Karıştırmadan önce 10 Fısıltı kartını Hayvan destesine ekleyin. Her zamanki gibi, destenin en üstündeki 5 kartı destenin yanına açık şekilde yerleştirin. Fısıltı küplerini Hayvan küplerinin yanına yerleştirin.



Dynamis

Fısıltı kartları, Hayvan kartlarıyla bazı benzerlikler taşır:

- Sıranız geldiğinde, masanın ortasında bir Fısıltı kartı mevcutsa, bir Hayvan kartı yerine onu almayı seçebilir ve bu kartı Kişisel panonuzun yukarısına yerleştirebilirsiniz (4'ten az kartınız veya karonuz olması şartıyla) **1**.
- Bir Fısıltı kartı aldığınızda, rezervden kart üzerindeki iki alanın her birine 1 Fısıltı küpü yerleştirin **2**;
- Kişisel panonuzda, kartın üzerinde gösterilen Yaşam Alanı desenini oluşturduktan sonra, ilgili tokenin üzerine 1 Fısıltı küpü yerleştirebilirsiniz **3**. Bu eylem isteğe bağlıdır ve sıranız boyunca herhangi bir zamanda birden fazla kez gerçekleştirebilirsiniz. Küpün üzerine yerleştirileceği tokenin üzerinde başka herhangi bir **Fısıltı** küpü bulunmamalıdır.
- Fısıltı kartındaki her iki küp de yerleştirildikten sonra, o kartı Kişisel panonuzun yanına koyun **4**. Kart tamamlanmış sayılır ve artık Kişisel panonuzun üzerindeki 4 kart/karoluk limite dahil edilmez.



Ancak çok önemli bir **fark** vardır:

Bir Fısıltı küpü ile bir Hayvan (veya Doğanın Ruhu) küpü aynı alanda bulunabilir (hangi sırayla yerleştirildiklerine bakılmaksızın). Hatta daha fazla puan kazanmak için bunu yapmanız tavsiye edilir!



Puan hesaplama

Fısıltı küpleri, Kişisel panonuza yerleştirilmelerine bağlı olarak şu şekilde puan kazandırır:



Yalnızca bir Fısıltı küpü içeren (yanında bir Hayvan veya Doğanın Ruhu küpü bulunmayan) her bir alan için 2 puan kazanırsınız.



Hem bir Fısıltı küpü hem de bir Hayvan (veya Doğanın Ruhu) küpü içeren her bir alan için 5 puan kazanırsınız.

Bir Fısıltı kartındaki tüm küplerin kaldırılmaması, daha az puan getirmesi dışında herhangi bir ceza teşkil etmez.

ÖRNEK:

