

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

ГАРМОНІЯ КРЕЩЕНДО

ПРАВИЛА

ВІД АВТОРА ГРИ ТА ЗАПРОШЕНОГО СПІВАВТОРА:

Johan Benvenuto: «Хочу знову (так, ще раз — бо вони на це заслуговують) подякувати всій команді Libellud за їхню важку працю та проявлену доброту. Особлива подяка моєму співавтору Mathieu за свіжі ідеї і талановитий Maëva, без якої ви б зараз не тримали цю гру. Також я хочу подякувати всім тим, хто втілює цю пригоду в життя. Ваш ентузіазм мав вирішальне значення для появи цього доповнення».

Mathieu Rivero: «Переконаний, що ви хочете грати, а не читати довгі подяки, тому буду лаконічним. Дякую Johan та команді Libellud за запрошення, теплі й емоційні обговорення, а особливо за душевність, яка робить «Гармонію» саме такою грою, якою вона є. (Вибачте, панове, що розкрив таємницю!)»



ОПАНУЙТЕ ПРАВИЛА
У ВІДЕОФОРМАТІ!

2026 ТВОРЦІ ГРИ – Автори гри: Johan Benvenuto & Mathieu Rivero • Ілюстрації: Maëva Da Silva • Управління проектом: Camille Jaulin • Розробка гри: Matthijs Gaciarsz • Художнє керівництво: Maëva Da Silva • Макет та функціональний дизайн: Thomas Dutertre & Joëva Gaubin • Графічний дизайн: Simon Hay • Додатковий художній текст: Jérôme Vessière • Управління маркетингом: Anne-Sophie Martin • Керівництво лінійкою продуктів: Mathieu Aubert
Команда висловлює подяку Rosie, Marlon, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa і всім іншим, хто допомагав розробляти це доповнення.
Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг» • Керівниця проекту: Аліса Соляніченко • Перекладач з англійської: Тарас Ярош • Редакторка: Марієка Сівченко
© ТОВ «Ігромаг», 2026. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0



ВСТУПНЕ СЛОВО ПРО ДОПОВНЕННЯ

Це доповнення містить 3 нові модулі, які допоможуть урізноманітнити ваш ігровий досвід! Нові модулі можна додавати до базової гри окремо від інших або поєднувати на ваш розсуд — так само, як модуль «Духи природи», бік Б планшету гравця у базовій грі, модуль із доповнення «Ритм». Просто виберіть на початку гри, які з них додати!

Щоб ви отримали задоволення від поєднання нових модулів із попередніми та підібрали бажаний рівень складності, ми підготували кілька варіантів гри, які допоможуть поступово опанувати це доповнення:



Використовуйте бік А із модулем
«Заповідники»
(без «Духів природи»).



Використовуйте бік Г із модулем
«Шелестуни» (без «Духів природи»).



Використовуйте бік В із модулями
«Шелестуни» та «Заповідники» (без
«Духів природи»).



Використовуйте бік Б із модулями
«Шелестуни», «Заповідники» та
«Духи природи».



ВМІСТ ГРИ

ЗАПОВІДНИКИ



Сторінка 4

Додає складність та стратегічну глибину.

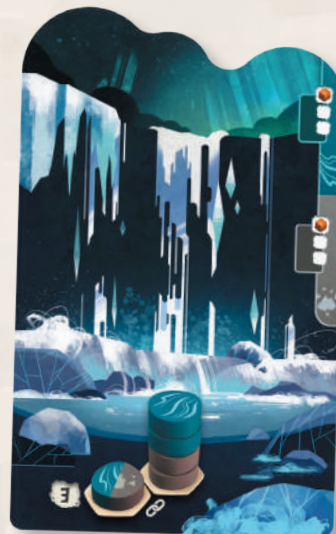
Творіть нові вражаючі ландшафти, на яких можна розмістити кількох тварин.

Фокусуючись на картах певного типу, ви зможете розміщувати більше фішок тварин.

10 двобічних тайлів заповідників



Бік «Виконується»



Бік «Завершено»

НОВІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



Сторінка 8

Відкрийте для себе 2 простих способи освіжити гру.

Експериментуйте з іригаційними системами та різноманітними середовищами, щоб відкрити нові стратегії розбудови ландшафтів та здобування балів.

4 двобічні планшети гравців



4 пам'ятки гравців



- Правила гри
- Блокнот для підрахунку балів

ШЕЛЕСТУНИ



Сторінка 10

Додає стратегічності, не переускладнюючи гру.

Шелестуни — потайні свідки життєвих циклів самої природи.
Додайте нові карти до колоди тварин та вибудуйте синергію між тваринами і шелестунами.

10 карт шелестунів



20 фішок шелестунів





ЗАПОВІДНИКИ

*Ці вражаючі ландшафти можуть умістити кількох тварин,
а також удосконалити ареали.*

Ви будуете заповідник, створюючи унікальні стоси з жетонів, які зазвичай суперечили 6 правилам. Упродовж гри і наприкінці під час підрахунку балів ви отримуєте бонуси за кожен завершений заповідник відповідно до 2 кольорів його жетонів.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перетасуйте тайли заповідників і покладіть створений стос у центр столу боком «Виконується» дорони **1**.

Потім потягніть 2 тайли заповідників і покладіть їх поряд зі стосом так, щоб гравці бачили 3 тайли **2**.



Хід гри

Якщо використовуєте цей модуль, вам доступна нова необов'язкова дія: у свій хід додатково до інших дій можете взяти 1 тайл заповідника з 3 доступних і розмістити його над своїм планшетом гравця **1**.

Тайли заповідників прирівнюються до карт і враховуються до ліміту в 4 карти над планшетом гравця.

Якщо ви взяли один з двох тайлів біля стосу, то наприкінці свого ходу покладіть на його місце верхній тайл зі стосу заповідників (якщо це можливо). У гравців завжди має бути вибір із 3 тайлів, доки їх не залишиться 2 чи менше **2**.

Поки над вашим планшетом гравця є тайл заповідника, ви можете створити особливий стос місцевості **на одній ділянці** всупереч правилам.



Приклад



1

Спочатку Матвій узяв зображений тайл заповідника **1**.

Якщо він візьме блакитний жетон, то зможе розмістити його на горі висотою 2 **2**.

Якби у нього не було цього тайла заповідника, то він не зміг би цього зробити, адже розміщення води поверх гір зазвичай заборонено. Розмістивши цей жетон, Матвій більше **не** зможе розмістити інший синій жетон на горі висотою 2 **3**.

Проте він зможе завершити цей заповідник, розмістивши синій жетон поверх попереднього, як зображено на схемі **4**.



2



3



4



5

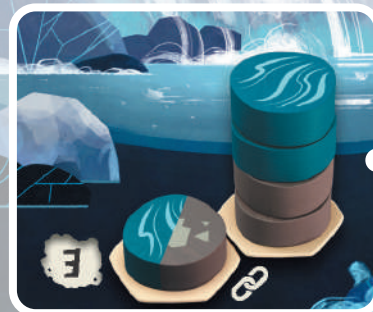
Завершивши заповідник, одразу переверніть його на бік «Завершено» і покладіть поруч зі своїм планшетом так, щоб його бачили всі гравці. Кожен заповідник пов'язаний із 2 кольорами жетонів та надає 2 відповідні бонуси: **протягом гри** та **під час підрахунку балів**.

Протягом гри можете покласти останню фішку з певних карт тварин на завершений заповідник. Коли на карті тварини залишається рівно 1 фішка і колір цієї карти збігається з одним із двох кольорів заповідника, ви можете перекласти цю фішку на заповідник (тим самим завершивши карту тварини). Протягом гри ви можете в такий спосіб розмістити необмежену кількість фішок на заповіднику.

Якщо стос заповідника переповнений фішками, можете розміщувати фішки на тайлі цього заповідника.

Приклад

Іванка розмістила другу фішку з сірої карти тварини на сірий жетон **1**. Відповідно, на карті залишилася лише одна фішка. Вона може негайно розмістити цю фішку на вершечку свого блакитно-сірого заповідника **2**, навіть якщо там уже є інші фішки.



Підрахунок балів

Під час підрахунку балів ви здобуваєте 3 бали за кожен жетон на сусідній до заповідника ділянці, чий колір збігається з одним із кольорів заповідника.
ПРИМІТКА: враховуйте лише **верхні жетони** на сусідніх ділянках.

Приклад

Гравець здобуває 12 балів за зображений нижче заповідник: по 3 бали за кожну сусідню ділянку з блакитним або сірим жетоном.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Під час підрахунку балів заповідник не вважається частиною ландшафту (він не є частиною річки, гори чи поля). Наприклад, ось цей ландшафт **не** утворює річку довжиною 3.



- Під час підрахунку балів за будівлі або заповідники вважайте сусідні заповідники частиною звичайного ландшафту: враховуйте лише **верхній** жетон на заповіднику, навіть якщо ви його не завершили.
- Ви можете розмішувати на заповіднику лише фішки тварин. Тобто фішки духів природи і шелестунів (див. «Шелестуни») заборонено розмішувати на заповіднику.
- Протягом гри ви можете брати (і завершувати) будь-яку кількість заповідників. За незавершені заповідники не нараховуються штрафні бали.



НОВІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

Кожен бік нового планшету гравця має унікальну форму та свій набір правил, які спонукають вас формувати ландшафт щоразу в новий оригінальний спосіб.

Підготування до гри

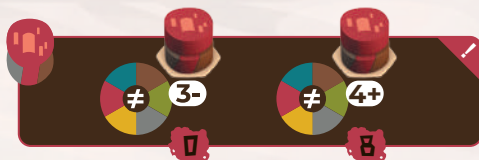
На початку гри гравці спільно вибирають бік (В чи Г) нового планшета, на якому гратимуть. Як зазвичай, усі гравці повинні грати на тому ж боці планшета. Роздайте гравцям нові пам'ятки відповідним боком догори.

Бік В



Із цього боку в центрі планшета відсутня ділянка, на якій можна розмістити жетони. На цьому боці планшета будівлі приносять більше балів, але навколо них повинно бути щонайменше 4 жетони різних кольорів (а не 3, як зазвичай).

Будівлі — бік В:



Ви здобуваєте 8 балів за кожену будівлю, оточену щонайменше 4 жетонами різних кольорів (із 6 доступних, разом з червоним). Як і зазвичай, враховується лише верхній жетон на кожній сусідній ділянці. Якщо цей критерій не виконано, будівля не приносить балів.

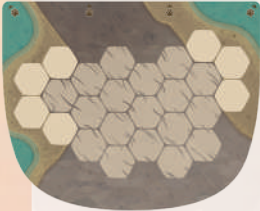
Приклад



Для всіх інших ландшафтів діють ті ж правила, що й для боку А.



Бік Г



На цьому боці планшета на початку гри частина ділянок — посушливі . Інші ділянки — звичайні.

Посушлива ділянка стає звичайною, якщо на сусідній ділянці є вода.



На цьому боці планшета поля та дерева приносять більше балів, якщо займають звичайні ділянки. Проте вони не принесуть балів, якщо зайняті ними ділянки залишаться посушливими **наприкінці гри**.

Дерева — Бік Г:



Ви здобуваєте кількість балів залежно від висоти кожного дерева на звичайній ділянці.

Поля — Бік Г:



Ви здобуваєте 6 балів за кожне поле, яке складається з двох або більше сусідніх жовтих жетонів, якщо щонайменше один із цих жетонів розміщений на звичайній ділянці.

Приклад



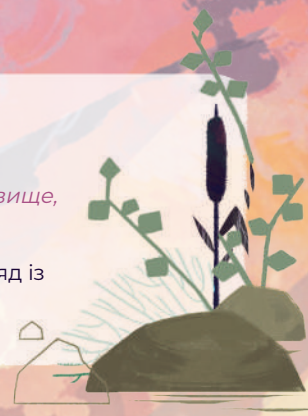
Для всіх інших ландшафтів діють ті ж правила, що й для боку А.



ШЕЛЕСТУНИ

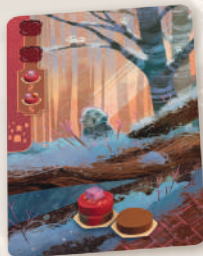
Шелестуни — потайні мешканці природи, що збагачують будь-яке середовище, в якому оселяються.

Розміщуйте їх на своєму ландшафті та здобуйте бали. Поселяйте їх поряд із тваринами, щоб здобути ще більше балів.



Підготування до гри

Затасуйте 10 карт шелестунів до колоди тварин. Утворіть ряд із 5 верхніх карт колоди, як зазвичай. Фішки шелестунів покладіть поруч із фішками тварин.



Хід гри

Кarti шелестунів мають спільні риси з картами тварин:

- Якщо у ваш хід у ряді карт є карта шелестуна, ви можете взяти її **замість карти тварини** та покласти над своїм планшетом **1** (за умови, що у вас менше 4 карт / тайлів).

- Узявши карту шелестуна, покладіть 1 фішку шелестуна з резерву на кожен з 2 квадратиків **2**;

- Виконавши схему ареалу, зображену на вашій карті, ви можете розмістити фішку шелестуна на відповідний жетон у межах ареалу на своєму планшеті **3**. Ця дія є необов'язковою. Ви можете виконати її будь-якої миті свого ходу скільки завгодно разів. На вибраному жетоні не має бути інших фішок **шелестунів**.

- Щойно обидві фішки з карти шелестуна викладено, цю карту потрібно покласти поруч із планшетом **4**. Вона вважається завершеною і більше не враховується до вашого ліміту в 4 карти / тайли над планшетом.



Проте є суттєва **відмінність**:

Фішка шелестуна та фішка тварини (або духа природи) можуть займати одну ділянку (черговість розміщення неважлива). Насправді ми навіть рекомендуємо це робити, щоб здобути більше балів!



Підрахунок балів

Розміщені на вашому планшеті фішки шелестунів приносять бали у такий спосіб:



Ви здобуваєте 2 бали за кожну ділянку, де розміщено лише фішку шелестуна (без фішки тварини або духа природи).



Ви здобуваєте 5 балів за кожну ділянку, де розміщено фішку шелестуна разом із фішкою тварини (або духа природи).

Ви не отримаєте штрафних балів за фішки, які залишилися на карті шелестуна, але ця карта принесе вам менше балів.

Приклад

