JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES

CRESCENDO

RÈGLES DU JEU

MOTS DES AUTEURS :

Johan Benvenuto : *Je voudrais encore – eh oui, encore, car elle le mérite tellement – remercier toute l'équipe Libellud pour son travail et sa gentillesse.*
Merci à Mathieu, mon coauteur, qui a su apporter des idées nouvelles, et bien sûr merci à la talentueuse Maëva sans qui le jeu ne serait certainement pas entre vos mains aujourd'hui. Un merci également à vous tous, qui avez permis cette aventure. Cette extension n'aurait jamais vu le jour sans votre engouement.

Mathieu Rivero : *Comme je suis certain que vous préférez jouer que de lire des remerciements à rallonge, je vais faire très court... Merci à Johan et à l'équipe de Libellud pour l'invitation, les échanges chaleureux et passionnés, et surtout, la qualité humaine. C'est cette dernière qui fait d'Harmonies le jeu qu'il est. (Désolé tout le monde, le secret est éventé !)*

DÉCOUVREZ LA RÈGLE EN VIDÉO !

CRÉDITS 2026 – Auteurs : Johan Benvenuto & Mathieu Rivero · Illustrations : Maëva Da Silva · Chef de Projet : Camille Jaulin · Développement : Matthis Gaciarz · Direction Artistique : Maëva Da Silva · Maquette et ergonomie : Thomas Dutertre & Joeva Gaubin · Graphisme : Simon Hay · Rédaction additionnelle : Jérôme Vessière · Marketing Manager : Anne-Sophie Martin · Responsable de collection : Mathieu Aubert

L'équipe remercie toutes les personnes qui ont aidé à développer cette extension : Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa, et tous les autres !

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Cette extension contient 3 nouveaux modules qui vous permettent d'enrichir votre expérience de jeu ! Comme pour les Esprits de la nature, la face B du plateau du jeu de base ou l'extension Pulse, ces modules peuvent se jouer indépendamment ou se combiner. Choisissez simplement lesquels utiliser en début de partie !

Amusez-vous à combiner les modules de l'extension entre eux et avec les autres, en fonction de vos préférences et de la complexité souhaitée ! Voici des suggestions de configurations pour explorer l'extension progressivement :



Module Sanctuaires sur le plateau A (sans les Esprits de la nature)



Module Murmures sur le plateau D (sans les Esprits de la nature)



Modules Murmures et Sanctuaires sur le plateau C (sans les Esprits de la nature)



Modules Murmures, Sanctuaires et Esprits de la nature sur le plateau B



MATÉRIEL

SANCTUAIRES

Page 4

Le module le plus complexe et stratégique de l'extension

Créez des sites et des paysages grandioses inédits pour accueillir plus d'animaux.
Spécialisez-vous et placez plus de cubes Animal.

10 tuiles Sanctuaire recto-verso



Face Création



Face Complété

NOUVEAUX PLATEAUX PERSONNELS

Page 8

Deux sources de renouvellement faciles à découvrir

Jouez avec l'irrigation et la variété des environnements, découvrez de nouvelles façons de constituer vos paysages et de marquer des points.

4 plateaux personnels recto-verso



4 cartes Aide de jeu



MURMURES

Page 10

Une fine couche stratégique supplémentaire

Les Murmures sont des témoins discrets de la vie de la nature.
Ajoutez de nouvelles cartes au paquet de cartes Animal et créez des synergies entre les animaux et les Murmures.

10 cartes Murmure



20 cubes Murmure



- **1 bloc de score**
- **1 livret de règles**



SANCTUAIRES

Ces paysages grandioses permettent d'accueillir des animaux et de magnifier l'environnement.

Construisez des Sanctuaires en formant des empilements inédits. Chaque Sanctuaire Complété offre des avantages associés à 2 couleurs de jetons, à la fois pendant la partie et lors du comptage des points.

Mise en place

Mélangez les tuiles Sanctuaire et posez la pioche ainsi constituée face Création visible au centre de la table 1.

Piochez ensuite 2 tuiles Sanctuaire et posez-les à côté afin que 3 tuiles Sanctuaire soient visibles 2.



Tour de jeu

Une nouvelle action optionnelle s'offre à vous : pendant votre tour, en plus de vos autres actions, vous pouvez prendre 1 tuile Sanctuaire parmi les 3 disponibles et la placer au-dessus de votre plateau personnel 1.

Les tuiles Sanctuaire comptent comme des cartes : vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 cartes et/ou tuiles au-dessus de votre plateau personnel.

À la fin de votre tour, si nécessaire, et si possible, remplacez la tuile que vous avez prise par la première de la pioche, afin que 3 tuiles Sanctuaire soient toujours visibles 2.

Une fois placée au-dessus de votre plateau, une tuile Sanctuaire vous autorise à construire un motif particulier, normalement interdit, en **un seul et unique exemplaire.**



EXEMPLE :



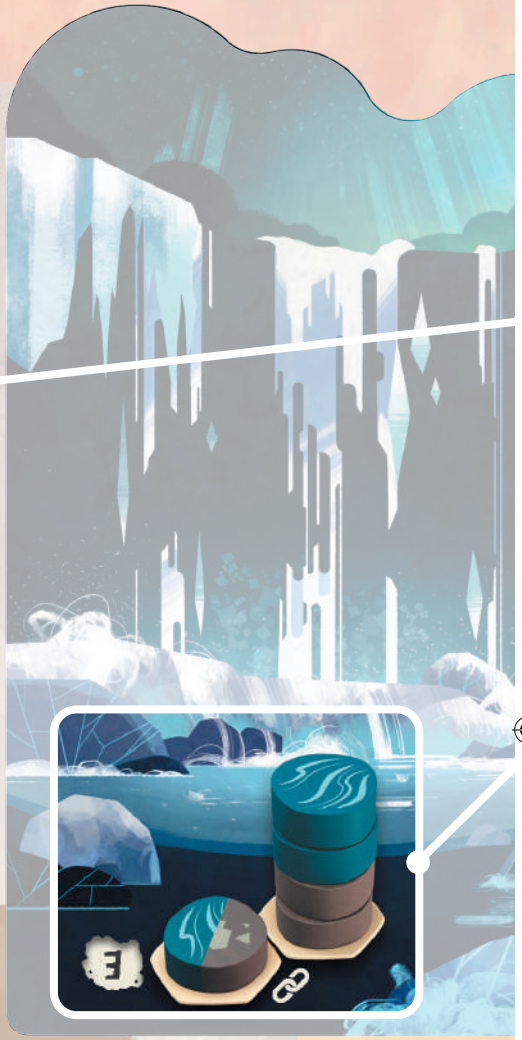
Mathieu a pris cette tuile sanctuaire 1. S'il prend un jeton bleu, il peut le placer sur une montagne de hauteur 2 2. Il n'aurait pas pu le faire avant d'avoir pris la tuile Sanctuaire, car il n'est normalement pas possible de placer un jeton bleu sur un gris. Une fois ce jeton placé, il ne pourra plus placer de jeton bleu sur une autre montagne de hauteur 2 3. Il pourra en revanche compléter et terminer ce sanctuaire en respectant le motif indiqué 4.



Dès lors qu'un Sanctuaire est terminé, retournez sa tuile sur la face Complété. Mettez-la alors à côté de votre plateau, bien visible. Chaque Sanctuaire est associé à 2 couleurs de jetons et apporte 2 avantages liés à ces couleurs : l'un **pendant la partie**, l'autre **lors du comptage des points**.

Pendant la partie, un Sanctuaire Complété peut accueillir le dernier cube de certaines cartes Animal : quand il ne reste qu'un cube sur une carte Animal, si sa couleur correspond à l'une des deux couleurs de ce Sanctuaire, vous pouvez prendre ce cube et le poser sur ce Sanctuaire (la carte Animal est alors complétée).
Un Sanctuaire peut ainsi accueillir un nombre illimité de cubes, à tout moment de votre tour et jusqu'à la fin de la partie.

Si vous préférez, vous pouvez poser les cubes sur la tuile Sanctuaire plutôt que sur le Sanctuaire lui-même (par exemple quand ce dernier est déjà occupé par de nombreux cubes).



Exemple :

Après avoir posé le 2e cube de cette carte grise 1, il ne reste qu'un cube sur celle-ci. Johan peut donc immédiatement le placer au sommet de son Sanctuaire bleu et gris 2, même si d'autres cubes y sont déjà présents.





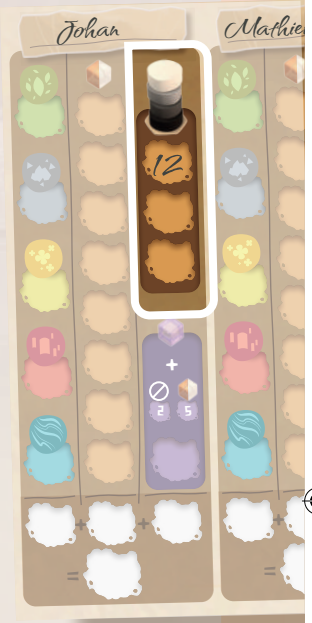
Comptage des points

Lors du comptage des points, tout sanctuaire Complété rapporte 3 points pour chaque jeton qui lui est adjacent et qui correspond à l'une de ses 2 couleurs. Seul le jeton du dessus de chaque case adjacente est pris en compte.

Exemple :

Le Sanctuaire ci-contre rapporte 12 points : 3 points pour chaque case voisine pour laquelle le jeton du dessus est bleu ou gris.





Précisions supplémentaires

- Les Sanctuaires ne comptent pas comme un élément particulier d'un paysage (ils ne font partie ni d'une Rivière, ni d'une Montagne, ni d'un Champ). Par exemple, le paysage suivant ne constitue pas une rivière de longueur 3.



- Les Sanctuaires sont pris en compte comme les autres paysages pour le décompte des points des bâtiments ou des autres Sanctuaires : seul le jeton du dessus d'un Sanctuaire est compté, qu'il soit Complété ou non.
- Les Sanctuaires peuvent uniquement accueillir des cubes Animal, pas de Cube Esprit de la nature ou Murmure (voir Murmures).
- Vous avez le droit de prendre (et de compléter) plusieurs tuiles Sanctuaire pendant une partie. Vous n'encourez aucune pénalité pour ne pas avoir complété un Sanctuaire.

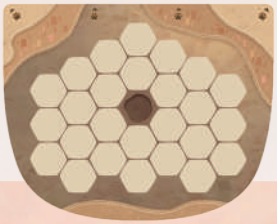
NOUVEAU PLATEAU PERSONNEL

Avec sa forme et ses règles spécifiques, chaque face vous demande d'imaginer vos paysages différemment.

Mise en place

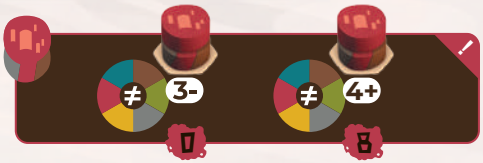
Au début d'une partie, vous pouvez choisir de jouer avec la face C ou D du nouveau plateau personnel. Comme d'habitude, tous les joueurs doivent jouer sur la même face. Prenez les nouvelles cartes Aide de jeu et placez-les sur la face correspondante.

Face C



Sur cette face, il n'y a pas de case au milieu du plateau. Il est donc absolument impossible d'y placer des jetons.
Les Bâtiments rapportent plus de points, mais ils doivent être entourés d'au moins 4 jetons de couleurs différentes (au lieu de 3 habituellement).

BÂTIMENTS – FACE C :



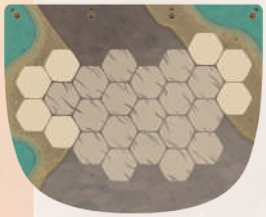
Vous marquez 8 points par Bâtiment entouré d'au moins 4 jetons de couleurs différentes (parmi les six existantes). Comme d'habitude, seul le jeton du dessus est compté pour chaque case. Sinon vous ne marquez aucun point.

EXEMPLE :



Les autres paysages fonctionnent exactement comme sur la face A.

Face D



Sur cette face, certaines cases sont arides au début de la partie .
Les autres cases sont des cases ordinaires.
Une case initialement aride devient ordinaire quand elle est adjacente à de l'Eau.



Les Champs et les Arbres rapportent plus de points, à condition d'être sur des cases ordinaires.
Cependant ils n'en rapportent aucun s'ils sont sur des cases arides **à la fin de la partie.**

Arbres – Face D :



Vous marquez des points en fonction de la taille de chaque Arbre sur une case ordinaire.

Champs – Face D :



Vous marquez 6 points par Champ d'au moins 2 jetons à condition qu'au moins l'un de ces jetons soit sur une case ordinaire.

Exemple :



Les autres paysages fonctionnent exactement comme sur la face A.

MURMURES

Habitants discrets de la nature, les Murmures enrichissent votre environnement.

Placez-les dans votre paysage et faites-les cohabiter avec vos animaux pour marquer plus de points.

Mise en place

Ajoutez les 10 cartes Murmure au paquet de cartes Animal avant de le mélanger. Placez les 5 premières cartes face visible, comme d'habitude.

Placez les cubes Murmure près des cubes Animal.



Tour de jeu

Les cartes Murmure ont quelques similitudes avec les cartes Animal :

- à votre tour, si une carte Murmure est visible au centre de la table, vous pouvez choisir de la prendre **au lieu de prendre une carte Animal,** et la placer au-dessus de votre plateau personnel 1 (si vous avez moins de 4 cartes ou tuiles au-dessus de celui-ci) ;

- lorsque vous prenez une carte Murmure, placez un cube Murmure de la réserve sur chacun de ses 2 emplacements 2 ;

- lorsque le motif représenté sur la carte est strictement respecté dans votre paysage, vous pouvez poser un cube Murmure sur le jeton du plateau qui lui est associé 3.
  Il s'agit d'une action optionnelle que vous pouvez réaliser à n'importe quel moment de votre tour, autant de fois que vous le souhaitez. La case où le cube est placé ne doit pas déjà contenir de cube Murmure ;

- lorsque les 2 cubes d'une carte Murmure ont été posés, mettez cette carte à côté de votre plateau personnel 4. Elle est complétée et ne compte plus dans la limite de 4 cartes ou tuiles que vous pouvez avoir au-dessus de votre plateau personnel.



Il y a cependant une **différence** importante :

Un cube Murmure et un cube Animal (ou Esprit de la nature) peuvent être posés sur une même case (l'ordre de pose n'a aucune importance). C'est même recommandé pour marquer plus de points !



Comptage des points

Les points des Murmures se comptent sur le plateau :



Marquez 2 points pour chaque cube Murmure seul sur sa case (sans cube Animal ou Esprit de la nature).

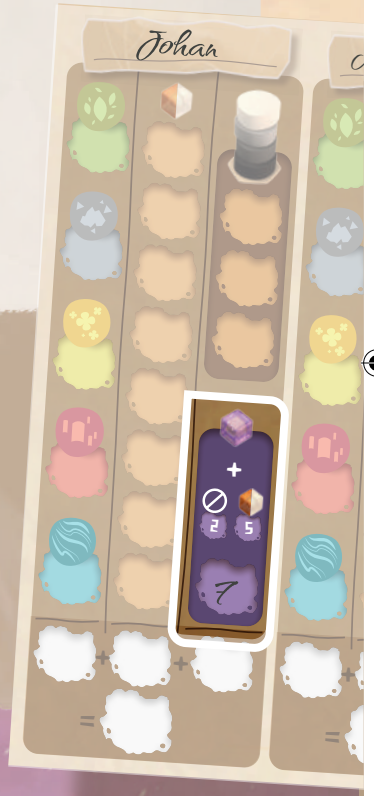


Marquez 5 points pour chaque cube Murmure posé sur la même case qu'un cube Animal (ou Esprit de la nature).

Vous n'encourez aucune pénalité pour ne pas avoir posé tous les cubes d'une carte Murmure.

Exemple :





FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + PAPIER GRAPHIQUE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr