JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

HARMONIES

KLANG DER WILDNIS

SPIELANLEITUNG

VORWORT DES AUTORS UND SEINES GENIALEN CO-AUTORS:

Johan Benvenuto: *Wieder einmal – und ja, sie haben es wahrhaftig verdient – danke ich dem gesamten Libellud-Team für ihre herausragende Arbeit und ausgesprochene Freundlichkeit. Ein besonderer Dank gilt Mathieu, meinem Co-Autoren, für seine frischen Ideen, und der talentierten Maëva, ohne die Harmonies heute nicht das wäre, was es ist. Außerdem möchte ich mich bei euch allen bedanken: Ohne euren Enthusiasmus wäre diese Erweiterung nie entstanden.*

Mathieu Rivero: *Ich bin mir sicher, dass ihr lieber spielen wollt, als langatmige Danksagungen zu lesen, also halte ich es kurz. Einen Dank an Johan und das gesamte Libellud-Team für diese Möglichkeit, die bereichernden und leidenschaftlichen Gespräche und die Menschlichkeit, die Harmonies zu dem Spiel macht, das es ist. (Sorry, Leute, das Geheimnis ist raus!)*

DIE REGELN ALS VIDEO

2026 CREDITS – Autoren: Johan Benvenuto und Mathieu Rivero · Illustrationen: Maëva Da Silva · Projektmanagement: Camille Jaulin · Entwicklung: Matthis Gaciarz · Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva · Layout und funktionelle Gestaltung: Thomas Dutertre & Joeva Gaubin · Grafische Gestaltung: Simon Hay · Textbearbeitung: Jérôme Vessière · Marketingmanagement: Anne-Sophie Martin · Collectionmanagement: Mathieu Aubert

Das Team dankt Rosie, Marion, Lucas, Maximilien, Stéphane, Clément, Léa und allen anderen, die dabei geholfen haben, diese Erweiterung zu entwickeln.

EINFÜHRUNG IN DIESE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung enthält drei neue Module, die eure Spielerfahrung bereichern! Ähnlich wie das Naturgeist-Modul, die Seite B der persönlichen Spielpläne oder die Neuerungen der Mini-Erweiterung „Im Takt der Natur“ können die neuen Module einzeln oder auch in Kombination mit anderen Modulen verwendet werden. Entscheidet einfach gemeinsam, wie und mit welchen Modulen ihr spielen wollt! Mischt die Module einfach nach Gusto oder gewünschter Komplexität. Für den Anfang schlagen wir euch ein paar Kombinationsmöglichkeiten vor, mit denen ihr die Module nach und nach entdecken könnt:

Schutzgebiete mit Seite A der persönlichen Spielpläne (ohne Naturgeister)

Wisperwesen mit Seite D der persönlichen Spielpläne (ohne Naturgeister)

Wisperwesen und Schutzgebiete mit Seite C der persönlichen Spielpläne (ohne Naturgeister)

Wisperwesen, Schutzgebiete und Naturgeister mit Seite B der persönlichen Spielpläne

SPIELMATERIAL

SCHUTZGEBIETE

Seite 4

Komplexität und strategische Tiefe

Baut einzigartige Landschaften, die mehrere Tiere aufnehmen können.
In ein Schutzgebiet könnt ihr mehrere Tierwürfel legen.

10 doppelseitige Schutzgebiettafeln



Im Bau



Abgeschlossen

NEUE PERSÖNLICHE SPIELPLÄNE

Seite 8

Neue Feldanordnungen und Möglichkeiten, Punkte zu erhalten

Experimentiert mit einem Bewässerungssystem und außergewöhnlichen Landschaften.

4 doppelseitige persönliche Spielpläne



4 Wertungsübersichten



WISPERWESEN

Seite 10

Neues strategisches Element ohne zusätzliche Komplexität

Wisperwesen sind kleine Naturwesen, ewige Zeugen des Kreislaufs des Lebens.
Fügt euren Tierkarten neue Karten hinzu und erzeugt Synergien zwischen Tieren und Wisperwesen.

10 Wisperwesenkarten



20 Wisperwesenwürfel



- **1 Diese Anleitung**
- **1 Wertungsblock**



SCHUTZGEBIETE

Diese einzigartigen Landschaften können mehrere Tiere beherbergen und die Landschaft bereichern.

Schutzgebiete werden aus einzigartigen Spielsteinstapeln gebildet, die normalerweise nicht zugelassen sind. Jedes abgeschlossene Schutzgebiet gibt dir Vorteile für die 2 oben links auf der Schutzgebiettafel abgebildeten Farben: einen während der Partie, den anderen beim Punktezählen am Ende der Partie.

Spielvorbereitung

Mischt die Schutzgebiettafeln und legt sie als Stapel über die Tierkarten-Reihe, mit der Im-Bau-Seite nach oben 1.

Zieht 2 Schutzgebiettafeln und legt sie neben den Stapel, sodass 3 Tafeln sichtbar sind 2.



Spielablauf

Mit diesem Modul gibt es eine neue optionale Aktion: In deinem Zug darfst du zusätzlich zu deinen anderen Aktionen 1 der 3 ausliegenden Schutzgebiettafeln nehmen und über deinen persönlichen Spielplan legen 1.

Schutzgebiettafeln werden wie Tierkarten behandelt: Du darfst niemals mehr als 4 Karten und/oder Tafeln über deinem persönlichen Spielplan liegen haben.

Hast du 1 der beiden Tafeln genommen, die neben dem Stapel liegen, ersetze sie mit 1 Tafel vom Stapel (falls möglich) 2. Solange der Vorrat reicht, sind immer 3 Tafeln verfügbar.
Hast du eine Schutzgebiettafel über deinem persönlichen Spielplan liegen, kannst du einzigartige Stapel aus Spielsteinen bauen, die normalerweise nicht zugelassen sind.



Beispiel:



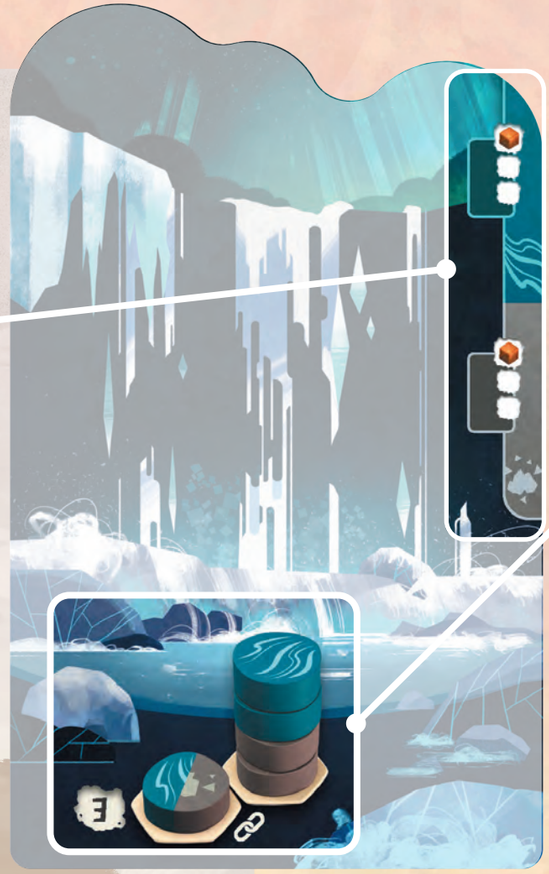
Mathieu hat diese Schutzgebiettafel genommen 1. Nimmt er einen blauen Spielstein, darf er ihn auf einen Berg aus genau 2 grauen Spielsteinen legen 2. Hätte er diese Tafel nicht, dürfte er den Wasser-Stein nicht auf einen Berg legen, denn Wasser auf Berge zu stapeln, ist normalerweise nicht erlaubt. Hat er einen blauen Spielstein so platziert, darf er ***keinen weiteren*** *blauen Stein auf einen Berg aus 2 grauen Steinen legen 3, aber er kann das Schutzgebiet abschließen, indem er einen zweiten blauen Stein auf den bereits bestehenden Stapel legt 4, und so das geforderte Lebensraummuster erschafft.*



Sobald du das abgebildete Lebensraummuster gebildet hast, schließt du das Schutzgebiet ab. Drehe die Tafel um und lege sie für alle sichtbar neben deinen persönlichen Spielplan. Jedes Schutzgebiet zeigt 2 Spielsteinfarben und gibt dir 2 Farbvorteile: einen **während der Partie** und einen beim **Punktezählen am Ende der Partie**.

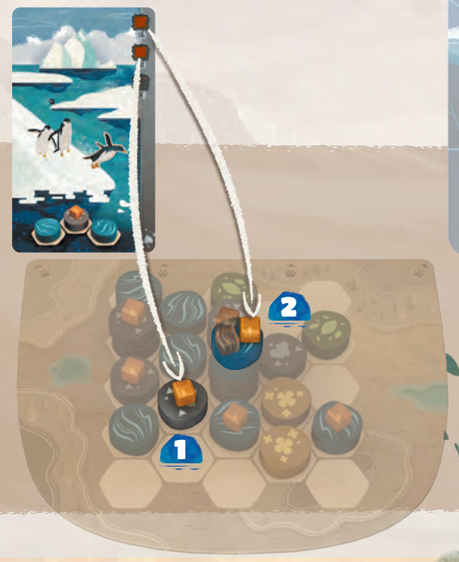
Während der Partie darfst du den letzten Tierwürfel einer Tierkarte auf ein abgeschlossenes Schutzgebiet legen. Ist noch genau ein Tierwürfel auf einer deiner Tierkarten und hat die Tierkarte eine der beiden Farben, die dein abgeschlossenes Schutzgebiet oben rechts zeigt, darfst du den Würfel auf das Schutzgebiet legen (und so die Tierkarte abschließen). Ein Schutzgebiet kann auf diese Art unendlich viele Tierwürfel aufnehmen.

Du darfst den Würfel auf die Schutzgebiettafel legen statt auf das entsprechende Lebensraummuster. So vermeidest du, dass die Würfel vom Stapel kippen.



Beispiel:

Nachdem Johan den zweiten Tierwürfel seiner grauen Tierkarte auf einen grauen Spielstein gelegt hat (1), ist nur noch 1 Tierwürfel auf der Tierkarte. Jetzt darf er den letzten Tierwürfel sofort auf sein graues abgeschlossenes Schutzgebiet legen (2), auch wenn dort bereits Tierwürfel liegen.



Punkte zählen

Beim Punktezählen erhältst du 3 Punkte für jeden Spielstein, der eine der beiden gezeigten Farben des abgeschlossenen Schutzgebietes hat und an das Schutzgebiet-Muster angrenzt. HINWEIS: Es zählt immer nur der **oberste** Spielstein eines Feldes.

Beispiel:

Für diesen Lebensraum würde Johan 12 Punkte erhalten: 3 Punkte für jeden angrenzenden blauen oder grauen Spielstein (immer nur der oberste).





Zusätzliche Regeln

- Beim Punktezählen gilt das Schutzgebiet nicht als Teil eines Flusses, Berges oder Feldes. Diese Landschaft ist **kein** Fluss der Länge 3.



- Beim Zählen der Gebäude- und Schutzgebiet-Punkte werden angrenzende Schutzgebiete wie andere Landschaften behandelt: Es zählt immer nur der **oberste** Spielstein eines Feldes. Es spielt keine Rolle, ob das Schutzgebiet abgeschlossen wurde.
- Ein Schutzgebiet kann nur Tierwürfel aufnehmen, das heißt Wisperwesen- oder Naturgeistwürfel können nicht daraufgelegt werden.
- Du darfst während einer Partie mehrere Schutzgebiettafeln nehmen (und abschließen). Es gibt keine Strafe für nicht abgeschlossene Schutzgebiete.

NEUE PERSÖNLICHE SPIELPLÄNE

Die Seiten der neuen Spielpläne zeigen jeweils eine neue Feldanordnung und eine neue Regel, mit der ihr eure Landschaft auf kreative und originelle Weise formen könnt.

Spielvorbereitung

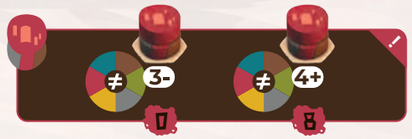
Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit Seite C oder D spielen wollt. Ihr müsst wie gewohnt alle mit derselben Spielplanseite spielen. Nehmt euch jeweils eine der neuen Wertungsübersichten und legt sie mit der passenden Seite neben eure Spielpläne.

Seite C



Auf dieser Spielplanseite gibt es kein Feld in der Mitte. Dorthin könnt ihr also keine Spielsteine legen.
Auf dieser Seite könnt ihr mehr Punkte durch Gebäude erhalten, aber sie müssen von mindestens 4 verschiedenfarbigen Spielsteinen umgeben sein (statt 3).

Gebäude – Seite C:



Ihr erhaltet 8 Punkte für jedes Gebäude, das von mindestens 4 verschiedenfarbigen Spielsteinen umgeben ist (aus den 6 verfügbaren Farben, einschließlich rot). Wie gewohnt berücksichtigt ihr nur die obersten Spielsteine auf den angrenzenden Feldern. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, ist ein Gebäude 0 Punkte wert.

Beispiel:



Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Seite D



Auf dieser Seite sind manche Spielplanfelder ausgetrocknet und müssen erst bewässert werden.
Aus einem ausgetrockneten Spielplanfeld wird ein normales Feld, wenn es angrenzend zu Wasser ist.



Auf dieser Seite könnt ihr mehr Punkte durch Felder und Bäume erhalten, vorausgesetzt, dass sie auf ein normales Spielplanfeld gebaut wurden. Ihr erhaltet keine Punkte, wenn sie am Ende der Partie auf ausgetrockneten Spielplanfeldern stehen.

Bäume – Seite D:



Die Höhe eines Baums bestimmt, wie viele Punkte du für ihn erhältst.

Felder – Seite D:



Du erhältst 6 Punkte für jedes Feld, das aus mindestens 2 angrenzenden gelben Spielsteinen besteht. Mindestens ein Spielstein davon muss auf einem normalen Spielplanfeld sein.

Beispiel:



Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

WISPERWESEN

Kleine Naturwesen, die jeden Lebensraum, den sie bewohnen, bereichern.

Legt sie in eure Landschaften, um Punkte zu erhalten. Zusammen mit Tieren entfalten sie ihre volle Magie.

Spielvorbereitungen

Mischt die 10 Wisperwesenkarten zusammen mit den Tierkarten. Legt wie gewohnt 5 Karten offen neben den Spielplan. Legt die Wisperwesenwürfel neben den Tierwürfeln bereit.



Spielablauf

Wisperwesenkarten werden im Grunde wie Tierkarten behandelt.

- Wenn eine Wisperwesenkarte unter den 5 offen ausliegenden Karten ist, darfst du sie in deinem Zug nehmen, **statt eine Tierkarte zu nehmen** 1. (Denk daran, dass du nicht mehr als 4 Karten/Tafeln haben darfst.)

- Nimmst du eine Wisperwesenkarte, lege jeweils 1 Wisperwesenwürfel aus dem Vorrat auf die 2 Felder 2.

- Nachdem du das Lebensraummuster der Karte auf deinem persönlichen Spielplan gebildet hast, darfst du 1 Wisperwesenwürfel der Karte auf den angegebenen Stein des Lebensraums legen 3. Diese Aktion ist optional und darf mehrmals zu einem beliebigen Zeitpunkt in einem Zug ausgeführt werden. Der Spielstein im Lebensraummuster, auf den du den Wisperwesenwürfel legst, muss frei von anderen **Wisperwesenwürfeln** sein (aber es darf bereits ein Tierwürfel darauf liegen).

- Sobald du den zweiten Würfel einer Wisperwesenkarte legst, legst du die Karte neben deinen persönlichen Spielplan 4. Sie ist abgeschlossen und zählt nicht mehr zu deiner Begrenzung von 4 Karten/Tafeln.



Es gibt eine **große und wichtige Neuheit**:

Auf einem Spielstein dürfen ein Wisperwesen- **und** ein Tierwürfel (oder Naturgeistwürfel) liegen (es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge du sie legst). So erhältst du sogar mehr Punkte!



Punkte zählen

Durch Wisperwesenwürfel auf deinem persönlichen Spielplan erhältst du Punkte wie folgt:





Du erhältst 2 Punkte für jedes Feld mit einem Wisperwesenwürfel **ohne** Tier-/Naturgeistwürfel



Du erhältst 5 Punkte für jedes Feld mit einem Wisperwesenwürfel **und** einem Tier-/Naturgeistwürfel

Es gibt keine Strafe für nicht abgeschlossene Wisperwesenkarten.



