



DORF ROMANTIK

A TÁRSASJÁTÉK

Egy kooperatív lapkalehelyező játék Lukas Zach és Michael Palm alkotóktól, a falusi romantika szerelmeseinek.

TARTOZÉKOK

73 lapka

48 tájlapka



- 1 erdő
 - 2 szántó
 - 3 falu
 - 4 folyó
 - 5 vasút
 - 6 vasúti átjáró
 - 7 bárány (mindegyiken 2)
 - 8 zászló
- R hátoldal

25 feladatlapka (az alábbi 5 feladattípussal)



erdő erdei feladattal

szántó aratási feladattal

falu falusi feladattal

vasút vasúti feladattal

folyó vizes feladattal

hátoldal

25 feladatjelölő



erdeifeladat-jelölő



aratásifeladat-jelölő



falusifeladat-jelölő



vasútifeladat-jelölő



vizesfeladat-jelölő



A feladatjelölők hátoldala
(1x4, 2x5, 2x6 minden színből/feladattípusból)

1 kampánytömb
(20 oldal, egyoldalas nyomtatásban)

1 pontozótömb
(50 oldal, kétoldalas nyomtatásban)

A játék során felfedezhető, feloldásra váró tartozékok (5 dobozba osztva):

32 lapka | 31 kártya | 8 jelölő | 5 piros szív | 1 műanyag talp



Az öt doboz tartalmát az alábbi linken tudod megnézni:
www.gemklub.hu/dorfromantik

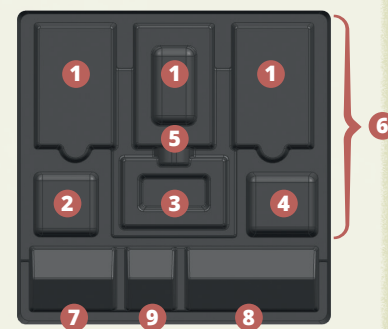
A rendszerező használata:

A 3 felső rekeszben 5 doboz található **1**. Ezek új, kiegészítő elemeket tartalmaznak a játékhoz. Ne nyissátok ki a dobozokat, amíg utasítást nem kaptok rá!

A dobozok alatt tudjátok majd tárolni a dobozokból megszerzett piros szíveket **2**, az ettől jobbra lévő rekesz pedig a kampány során megszerzett kártyáknak ad helyet **3**. A sor jobb szélén elegendő hely van az összes feladatjelölőnek **4**.

A pontozótömböt a dobozok és kártyák középső rekesze fölé tegyétek **5**, a kampánytömböt pedig a rendszerező felső része fölé **6**.

A rendszerező alsó sorában van hely az összes hatszögletű lapkának. A bal oldali rekeszben elférnek a feladatlapkák **7**, a jobb oldaliban pedig a tájlapkák **8**, míg a megszerzett különleges lapkákat a középső rekeszben tárolhatjátok **9**.



ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a feladatlapkákat. Rendezzétek azokat tetszőleges számú kupacba, képpel lefelé, a játékterület szélén.

Keverjétek meg a tájlapkákat képpel lefelé fordítva. Húzzatok fel 3-at, és anélkül, hogy megnéznétek azokat, tegyétek vissza a dobozba. Ezeket az aktuális játékban nem fogjátok használni. A megmaradt lapkákat rendezzétek tetszőleges számú kupacba, képpel lefelé, a játékterület szélén, de külön a feladatlapkáktól.

Ezután keverjétek meg a 25 feladatjelölőt képpel lefelé fordítva, és válogassátok őket szét színek (ikonok) szerint. Helyezzétek azokat képpel lefelé a játékterület szélére, a feladatlapkák kupacai mellé. A pontozó- és a kampánytömböt egyelőre félretehettek, azokra csak a játék végén lesz szükség.

Fontos: Ne nyissátok ki az 5 dobozt, amíg utasítást nem kaptok rá!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során egymással együttműködve hoztok létre egy gyönyörű térképet a lehelyezett lapkákból, miközben a lakók feladatait is teljesítitek. Ezen kívül megpróbáljátok létrehozni a leghosszabb összefüggő vasútvonalat és a leghosszabb folyót is. Minél sikerebbek vagytok a célok teljesítésében, annál több pontot szereztek a játék végén.

A játékról játékra szerzett pontjaitok alapján újabb tartozékokat fedhettek majd fel az 5 dobozból. Ezek további feladatokat adnak majd, amik segítségével az elkövetkező játékok során még több pontot szerezhettek.

A JÁTÉK MENETE

Válasszatok egy kezdőjátékost. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtja végre mindenki a saját körét, egészen a játék végéig (lásd 5. oldal).

A saját körödben felfedsz 1 táj- vagy 1 feladatlapkát, amit aztán leteszel a játékterületre a lehelyezési szabályok (lásd 3. oldal) szerint. Mielőtt lehelyeznéd, vitasd meg a többiekkel, hol lenne a legjobb helye a lapkának. A megbeszélés után te hozod meg a végső döntést arról, hogy hová teszed le a lapkát.

Az alábbi szabályok határozzák meg, hogy táj- vagy feladatlapkát fogsz-e felfedni:

A játék első 3 körében kötelező 1-1 feladatlapkát felfednetek.

Amikor felfedsz egy feladatlapkát, **azonnal húzz 1 egyező típusú feladatjelölőt**, és helyezd el azt a **feladatlapkán**. Fordítsd fel a feladatjelölőt, hogy láthatóvá váljon rajta a szám, és helyezd a lapkát a jelölővel együtt a játékterületre.

5 különböző típusú feladat létezik:

Erdei feladat	Aratási feladat	Falusi feladat	Vasúti feladat	Vizes feladat

Példa: Ha egy erdei feladatos feladatlapkát fedtél fel, fordítsd fel egy erdefeladat-jelölőt és tedd a lapkára. Majd a kettőt együtt helyezed a játékterületre.



Az első 3 kör után minden körben ellenőrizd, hogy hány feladatjelölővel rendelkező feladatlapka van a játékterületen:

- A) Ha **kevesebb, mint 3 feladatlapkán van feladatjelölő**, akkor a körödben **1 feladatlapkát** kell felfordítanod, és azt a megfelelő feladatjelölővel kell elhelyezned a játékterületen, a lehelyezési szabályoknak megfelelően.
- B) Ha játékban van **3 feladatlapka feladatjelölővel**, akkor 1 tájlapkát fordíts fel, és helyezd el a játékterületen, a lehelyezési szabályoknak megfelelően.

Ami a **lehelyezési szabályokat** illeti – hová és hogyan teheted a lapkákat?

Az alapvető szabály: A lapkákat **mindig** úgy kell lehelyezni, hogy azok egyetlen összefüggő csoportot alkossanak. Ez azt jelenti, hogy a lehelyezett lapkának a 6-ból **legalább** 1 élével érintkeznie kell egy másik lapkával a játékterületen.

Továbbá az alábbi 2 lehelyezési szabályt is be kell tartani:

- **A vasutaknak és folyóknak mindig egyező típusú éllel kell érintkezniük.** Tehát például egy folyó szélét nem illesztheted egy folyó nélküli lapka széléhez. (De természetesen lehelyezhetsz nem összefüggő vasutakat vagy folyókat, annak reményében, hogy később össze tudod kötni azokat.)
- Az **erdő, szántó** és **falu** típusú tájakat (illetve a **réteket** is) **tetszés szerint** helyezheted le, ezek élleinek nem kell egyezniük.

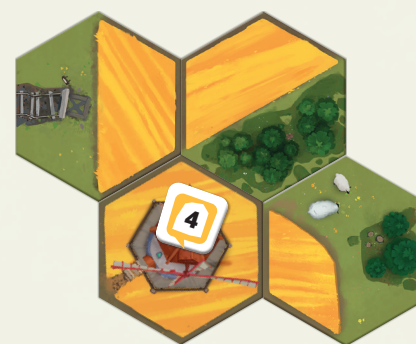


Feladatok teljesítése

Minden feladatjelölőn található egy szám (4, 5 vagy 6), amely azt jelzi, hogy **pontosan** hány lapkából kell állnia a hozzá tartozó területnek, vasútnak vagy folyónak, hogy a feladatjelölő teljesüljön.

Egy **terület** 1 vagy több lapkából áll, amelyek egyező típusú éllel (erdő, szántó vagy falu) illeszkednek egymáshoz. A feladatok akár rögtön a lehelyezéssel teljesíthetők.

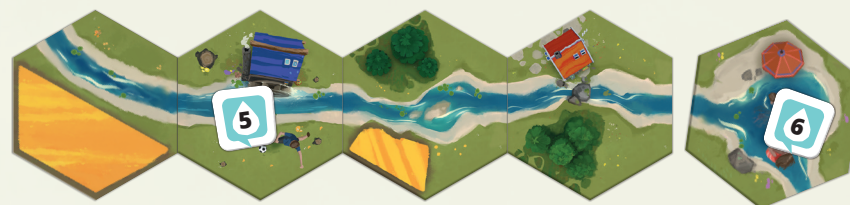
Példa: Az aratásifeladat-jelölő teljesült, mert a szántó területe pontosan 4 lapkából áll.



Példa: Az 5-ös vizesfeladat-jelölő még nem teljesült, mert a folyó egyelőre csak 4 lapkából áll.



Egy későbbi körödben lehelyezel egy vizesfeladat-lapkát egy 6-os feladatjelölővel. Ezzel az 5-ös vizesfeladat-jelölő teljesült, így azt áthelyezed a teljesített feladatok kupacába, elkülönítve a még felhasználatlan feladatjelölőktől a játékterület szélén. Most már csak 1 további folyólapkára lesz szükség, hogy a 6-os jelölő is teljesüljön.



Valahányszor teljesítetek egy feladatjelölőt, helyezétek azt a teljesített feladatoknak kijelölt helyre. A könnyebb áttekinthetőség érdekében a teljesített feladatjelölőket típusonként gyűjtsétek egymás mellett. A játék végén ezek pontokat fognak érni.

Ne feledjétek: A következő körben feladatlapkát kell lehelyezni, hiszen a feladat teljesítésével most kevesebb, mint 3 feladatjelölős feladatlapka van a játékterületen.

További részletek:

- Feladatlapkát lehelyezhetsz olyan terület, vasút vagy folyó részeként is, amely már tartalmaz 1 vagy több feladatlapkát, feladatjelölővel vagy anélkül.
- **Nem helyezhetsz le úgy feladatlapkát,** hogy azzal az adott terület, vasút vagy folyó a **lehelyezés pillanatában több lapkából álljon,** mint amit az aktuális feladatjelölő megkövetel. Továbbá nem helyezhetsz le úgy feladatjelölős feladatlapkát, hogy az bezárja az adott területet, vasutat vagy folyót miközben az még kevesebb lapkából áll, mint amit az új feladatjelölő megkövetel. (A bezárás azt jelenti, hogy nincs több olyan él, amely mentén egy újabb lapkával teljesíteni tudod az aktuális feladatjelölőt.)

Példa: Nem helyezheted le ezt a feladatlapkát az 5-ös jelölővel ④ ebben az állásban, mert akkor bezárnád vele a falu területét, miközben az még csak 4 falulapkából áll, de lenne rajta egy 5 falulapkát igénylő feladatjelölő. Ha le akarod ide helyezni ezt a feladatlapkát, akkor egy éllel el kell forgatnod az óramutató járásával megegyező irányban, így marad egy szabad éle, ahová letehetek majd még egy falulapkát, ezzel teljesítve az 5-ös falusi feladatot.

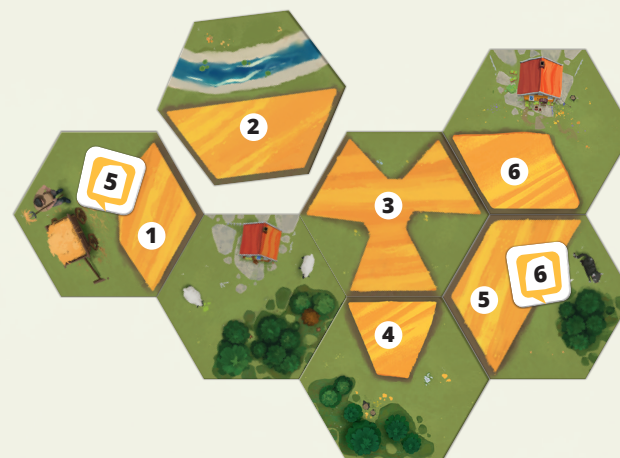


- Lehelyezhetsz egy lapkát egy terület, vasút vagy folyó részeként úgy, hogy **ezzel több lapkából álljon,** mint amit egy már korábban lehelyezett feladatjelölő megkövetel. Ebben az esetben ezt a jelölőt vedd le, és tedd vissza a dobozba. Akkor is le kell vened a feladatjelölőt, ha egy **tájlappal** bezársz egy területet, vasutat vagy folyót, **és emiatt kevesebb lapkából áll,** mint amit a korábban lehelyezett jelölő megkövetel.

- Egy lapka lehelyezésével akár több feladatot is teljesíthetsz egyszerre. Ilyenkor a következő körökben feladatlapkákat kell kijátszani, amíg újra 3 feladatjelölővel ellátott feladatlapka nem lesz a játékterületen.

Példa: A szántóföldes lapkát lehelyezheted a képen látható módon ②. Ebben az esetben teljesítenéd a 6-os aratási feladatot, de el kellene távolítanod az 5-ös jelölőt.

Ha az 5-ös aratási feladat is egy 6-os aratási feladat lenne, akkor a lapka lehelyezésével mindkét feladatot egyszerre teljesítenéd.



- Ha elfogytak a feladatlapkák, nem játszhattok ki többet. Játsszatok tovább kizárólag tájlappal lehelyezésével a játék végéig.

Zászlók

A kampány elején 3 olyan tájlapka van játékban, amin zászló található:



A zöld zászló mindig az erdő tájtípust jelöli, a sárga zászló a szántót, a piros pedig a falut.

A zászlók kijátszásakor kövessétek a szokásos lehelyezési szabályokat, mint minden más lapkánál.

De legyetek óvatosak: A játék végén a zászlós területek csak akkor érnek pontot, ha bezártátok őket (a területnek nincsenek szabad élei). Lásd példát a 6. oldalon.













A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor fel kellene fednetek egy tájlapkát, de már nincs több. Ha maradtak esetleg feladatlapkák, amiket még nem fedtetek fel és helyeztetek le, azok ebben a játékban már nem kerülnek sorra. (Tipp: Igyekeztek minél több feladatlapkát felfedni a játék során.)

Ha az utolsó tájlapka lehelyezésével teljesítettetek egy feladatot (vagy érvénytelenítettétek azt), akkor a játék tovább folytatódik újabb feladatlapkák felfedésével, amíg már nem tudtok befejezni (vagy érvényteleníteni) több feladatot.

Ezután számoljátok össze a szerzett pontokat.

Játékonként 1 pontozólapra van szükségetek. A pontozás után az eredményt a kampánylapra is fel kell vezetnetek, amely azt követi és jelzi, hogy mikor és hogyan oldhattok fel új tartozékokat játékról játékra.

 A						Összesen
Feladatok 	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Zászlók 	C1	C2	C3	Leghosszabb D1	Leghosszabb D2	S2
Feloldva E						S3
<input type="checkbox"/> Piros szívek (1/illeszkedő él):	—	<input type="checkbox"/> Erdei kunyhó  feladatok):	—			
<input type="checkbox"/> Cirkusz (teljesen körülvéve = 10):	—	<input type="checkbox"/> Aratási ünnep  feladatok):	—			
<input type="checkbox"/> Jelzőőr (2/vasúti átjáró):	—	<input type="checkbox"/> Őrtorony  feladatok):	—			
<input type="checkbox"/> Pásztorlány (1/bárány):	—	<input type="checkbox"/> Vonat  feladatok):	—			
<input type="checkbox"/> Domb (max. 2 táv = 2/feladatlapka):	—	<input type="checkbox"/> Hajó  feladatok):	—			
<input type="checkbox"/> Építési terület (7+ területenként = 7):	—	<input type="checkbox"/> Vasútállomás (bezárt = 1/lapka):	—			
<input type="checkbox"/> Hőlégballon-állomás (2/távolság):	—	<input type="checkbox"/> Kikötő (bezárt = 1/lapka):	—			
<input type="checkbox"/> Arany szív (2/illeszkedő él):	—		—			
Játékosok nevei: F	Dátum: G	Eredmény:			H	

Így tudjátok használni a **pontozólapot** (a jobb felső sarokban látható az illusztrációja, a következő oldalon pedig egy példa):

A Írjátok be a koronába az aktuális játék sorszámát ebben a kampányban.

B1 - B5 Számoljátok ki, hogy az egyes tájtípusoknál összesen milyen értékben teljesítettetek feladatjelölőket, majd írjátok be a végösszeget a megfelelő helyre. Pont jár: minden teljesített erdei feladatért **B1**, minden teljesített aratási feladatért **B2**, minden teljesített falusi feladatért **B3**, minden teljesített vasúti feladatért **B4**, minden teljesített vizes feladatért **B5**. A sor jobb szélére az összes teljesített feladatért járó összpontszámot írjátok **S1**.

C1 - C3 Ezután nézzétek meg, hogy mely zászlók találhatóak bezárt területeken, mivel csak ezekért jár pont. Minden bezárt területen található zászló annyi pontot ér, ahány lapkából az adott terület áll. Írjátok be az összeget a megfelelő helyre: a zöld zászlókért járó pontokat **C1**, a sárga zászlókért járó pontokat **C2**, és a piros zászlókért járó pontokat **C3**.

D1 - D2 Számoljátok meg, hány lapkából áll a leghosszabb vasútvonal és a leghosszabb folyó a játékterületen. (A vasútnál és a folyónál minden azonos típusba tartozó

lapka számít, amelyek egymással megszakítás nélkül szomszédosak.) Írjátok be a lapkák számát a leghosszabb vasútvonal **D1** és a leghosszabb folyó **D2** esetében. A sor jobb szélén összesítsétek a zászlókért, a leghosszabb vasútvonalért és a leghosszabb folyóért járó pontokat **S2**.

E A kampány elején hagyjátok figyelmen kívül ezt a részt. Ide csak akkor tudtok majd pontokat beírni, ha már feloldottatok új tartozékokat. Azt ajánljuk, hogy az elkövetkező játékok elején pipáljátok ki azokat a rubrikákat a pontozólapra, amely elemeket már feloldottátok – így tudjátok, hogy a végén miket kell pontoznotok. Az ebben a szakaszban szerzett pontok összpontszámát a jobb szélső mezőbe írjátok **S3**.

F Ide írjátok a játékosok neveit.

G Ide írjátok a dátumot.

H Ide írjátok a játékban elért végső pontszámotokat (Az **S1** + **S2** + **S3** mezők összegét.)

Példa a pontozásra (a pontozólap felső szakaszára):

Feladatok:

A játék során 1 erdei, 2 aratási, 1 falusi, 4 vasúti és 1 vizes feladatot teljesítettetek, amelyek összesítve 42 pontot érnek.

Zászlók:

2 zászlót helyeztetek le: 1 sárgát és 1 zöldet.

Mivel a zöld zászlót tartalmazó erdei terület nincs bezárva (három szabad éle van), az a zászló nem ér pontot.

A sárga zászlót tartalmazó szántóterületet viszont bezártátok. Ez 5 lapkából áll, így 5 pontot írtok be a pontozólap megfelelő rubrikájába.

A leghosszabb vasútvonal és a leghosszabb folyó:

2 vasútvonalat építettetek: az első 8 lapkából áll, a második pedig 4-ből. Így a 8 lapkás a leghosszabb, tehát 8 pontot kaptok a leghosszabb vasútvonalért.

A folyószakaszok hossza 5 lapka, illetve 1 lapka, így 5 pontot kaptok a leghosszabb folyóért.

Összesítve tehát $42+5+8+5$, azaz 60 pontot kaptatok ebben a szakaszban.



						Összesen
Feladatok	4	9	4	20	5	42
Zászlók		5		8	5	18

A játék pontozása után áttérhettek a **kampánylapra**.

Először is vezessétek fel az eredményeket a pontszámok listájára – ehhez keressétek meg az eredményeknek megfelelő sort. (Az eredményt kerekítsétek lefelé a legközelebbi értékig az oszlopban ❶. Például a 128 pontot 120 pontra kerekítsétek.) Ezután a koronával jelölt jobb oldali oszlopba ❷ írjátok bele a játék sorszámát, amikor elértétek ezt az eredményt. (Egy eredményt többször is elérhettek.)

Az adott sor középső mezője ❸ határozza meg, hány darab kis fehér karikát jelölhettek be az előrehaladási sávon a kampánylap közepén. Jelöljétek be ezeket most, alulról, a túrázótól indulva.

Mindig egymást követő fehér karikákat jelöljétek be. A zöld hatszögek nem számítanak bele a karikák számába, azokat ugorjátok át. A második zöld hatszög után az előrehaladási sáv kettéágazik. Mindig szabadon választhattok az elérhető szomszédos fehér karikák közül – attól függően, hogy mit szeretnétek következőnek feloldani. A jelölt karikáknak mindig szomszédosnak kell lenniük egymással (akár a zöld hatszögeken keresztül).

Pontszámok listája

Előrehaladási sáv

Teljesített kihívások

Eredmények	✓	👑
400 Császárnő	15	✗
375 Koronaherceg	15	✗
350 Bárónő	15	✗
340 Mánás	14	✗
330 Tanácsos	14	✗
320 Polgármester	13	✗
310 Gyáros	13	✗
300 Hölégballonos	12	✗
290 Diplomata	12	✗
280 Orvos	11	✗
270 Csillagász	11	✗
260 Feltaláló	10	✗
250 Építész	10	✗
240 Kereső	9	✗
230 Fényképező	9	✗
220 Alomásfőnök	8	✗
210 Kikötőmester	8	✗
200 Kapitány	7	✗
190 Cirkuszszagigató	7	✗
180 Mérnök	6	✗
170 Farmerfeleség	6	✗
160 Halász	5	✗
150 Háziméni	5	✗
140 Színésznő	4	✗
130 Ejzelőr	4	✗
120 Kocsis	3	✗
110 Halász	3	✗
100 Újságos fiú	2	✗
0-99 Csavargó	1	✗

Játékosok nevei

Kampány kezdete vége

DORF ROMANTIK

Teljesített kihívások

Kampánytábla

- Alagút a faluban
- Alagút a szántón
- Alagút az erdőben
- Cirkusz
- Domb
- Farm
- Felhők
- Jelzőr
- Kastély
- Szarvas
- Pásztorlány
- Raktár
- Dobozok
- Arany szív
- Aratási ünnep
- Építési terület
- Erdel konyhá
- Hájó
- Hölégballon-állomás
- Kikötő
- Örtorony
- Piros szívek
- A siker útján
- Sívünk leghobb vágya
- Vasútdállomás
- Vonat
- Zászlós fesztivál

Itt kezdjétek az előrehaladási sávon.

Valahányszor elértek egy zöld hatszöget, feloldotok valamit:

Az első zöld hatszög az 1. dobozt nyitja **4**. A második hatszög pedig a 2. dobozt **5**. Az összes többi zöld hatszög egy-egy újabb kihíváskártyát old fel a 3. dobozból. Valahányszor elértek egy ilyen hatszöget, nyissátok ki a 3. dobozt, vegyétek ki belőle a megnevezett kártyát, és ha szükséges, bármilyen egyéb tartozékot (a kártyán jelzettek szerint). Továbbá van három fehér karika az előrehaladási sávon, amelyek feloldanak egy-egy piros szívet, amikor bejelölitek azokat **6**. Ezeket is a 3. dobozban találjátok.

Példa: Most fejeztetek be két játékot. Az elsőben 136, míg a másodikban 151 pontot szereztek. Ennek megfelelően az éjjeliőr [1] és a házínéni [2] sorokba írtátok be ezeket.

1.	Eredmény: 136
2.	Eredmény: 151

Az első játék eredménye alapján 4 fehér karikát jelöltetek be az előrehaladási sávon, így feloldottátok az 1. dobozt.

180 Mérnök	6	✗	
170 Farmerfeleség	6	✗	
160 Erdész	5	✗	
150 Házínéni	5	✗	2.
140 Színésznő	4	✗	
130 Éjjeliőr	4	✗	1.
120 Kocsis	3	✗	
110 Halász	3	✗	
100 Újságos fiú	2	✗	
0-99 Csavargó	1	✗	

A második játék után újabb 5 karikát jelöltetek be, ezzel feloldva a 2. dobozt. Ezután úgy döntöttetek, hogy az utolsó két karikát a raktár kihíváskártya felé haladva jelölitek, hogy azt oldhassátok fel következőnek. De másképp is dönthettetek volna. Például bejelölhattetek volna 1-1 fehér karikát a második zöld hatszög mindkét oldalán, vagy választhattatok volna a következő két fehér karikát a cirkusz kihíváskártya irányába.



A feloldott elemek a kihíváskártyák utasításai szerint kerülnek játékba. Alapvetően az alábbi szabályok érvényesülnek:

Először is pipáljátok ki a jobb oldali listában a feloldott elemet. (A kampánylap felső szakaszában a 3. dobozból feloldott elemek vannak, az alsó szakasz pedig az 1., 2., 4. és 5. doboz elemeit sorolja fel.) A feloldott tartozékokat az adott kampány során minden további játékban használjátok.

Egy frissen feloldott doboz kinyitása után először mindig a tartozékkártyát olvassátok el, amely ismerteti a doboz tartalmát. A dobozokban kihíváskártyákat találtok majd, amelyeket a további

játékok során képpel felfelé kell elhelyeznetek a játékterület mellett. Ha sikerül teljesítenetek a kihíváskártyán található feltételt egy játék során, fordítsátok meg azt és kövessétek a hátoldalon található utasításokat (*Kihíváskártya teljesítve*).

A kihíváskártyák

A kihíváskártyák az alábbiak szerint épülnek fel:

A **előlap tetején** a *Kihíváskártya* felirat mellett mindig egy zárt lakatikon láttok majd:



A kártya aljáról kiderül, hogy mit és hogyan szerezhetek. (A 3. doboz kártyáit azonnal megfordíthatjátok.)

A **hátdoldal** fejlécén a *Kihívás teljesítve* feliratot találjátok majd egy nyitott lakatikon mellett:



Erről az oldalról derül ki, hogy mit oldottatok fel, milyen új teendőtök van, és ez milyen új szabályokkal jár. (Egyetlen kivétel: Az 1. dobozban 1 kártya van, amit azonnal feloldotok, a kártya előlapján rögtön a *Kihívás teljesítve* felirat látható minden fontos információval. A hátdoldalán 2 példát találtok.)

Innentől kezdve különítsétek el a teljesített és a még teljesítésre váró kihíváskártyákat.

Az új tájlapkákat keverjétek a többi tájlapkához, az új feladatlapkákat pedig a feladatlapkákhöz. A rendszerezőben van elég hely, hogy minden elférjen a megfelelő rekeszben. **Különleges lapkákat** is feloldhattok majd, amelyek egy harmadik lapkatípust alkotnak. Ezek hátdoldala megegyezik a tájlapkák hátdoldalával, a képes oldalukon egy ikonokat tartalmazó jelzőtábla különbözteti meg őket:



Ha egy jelzőtáblás különleges lapkát egyedi módon kell pontozni, akkor a táblán lévő ikonok erre fognak emlékeztetni.



Minden más esetben a jelzőtáblán egy felkiáltójel látható.

Bár ezeknek a különleges lapkáknak a hátoldala megegyezik a tájlapkákéval, 3 helyzetben is különleges szabályok vonatkoznak rájuk (mindegyiket **vastaggal kiemeltük** a kihíváskártyán). A különleges lapkáknak saját rekesze van a rendszerezőben.

Fontos: Ne keverjétek össze a különleges lapkákat (amiken jelzőtábla látható) **a többi tájlapkával** az előkészületek során, **amíg ki nem húztátok véletlenszerűen a 3 tájlapkát**, amit visszateszteltek a dobozba.

Bármikor félbehagyhattok egy kampányt, hogy újat kezdjétek, vagy hogy folytassatok egy másikat egy másik csapattal. Használjátok a dobozokban található tartozékkártyákat, hogy biztosan mindent a megfelelő dobozba tegyetek vissza. A kampánylap jobb oldalán található áttekintés segít, hogy miket oldottatok már fel az egyes kampányokban.

Milyen magas pontszámot tudtok elérni?

Hány játékra lesz szükségetek, hogy minden új elemet feloldjatok?

KÉSZÍTŐK



A Dorfromantik videójáték csapata: (balról jobbra haladva, felülről) Sandro Heubeger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch.

Luca, Sandro, Timo és Zwi a Dorfromantik videójáték fejlesztői, ami már PC-n és Nintendo Switch-en is elérhető. Közösén alapították meg a Toukana Interactive fejlesztőstúdiót, és e név alatt szeretnék még számos kreatív és kiváló minőségű

indie játékot megalkotni. Az első munkájuk, a Dorfromantik, nagy nemzetközi sikernek örvend. Számos díjat is elnyert, többek között a legjobb játéktervezésért és a legjobb debütálásért járó díjat a Német Videójáték Díjátadón 2021-ben, és a legjobb német játék címet a 2021-es Német Fejlesztői Díjátadón. Mind a négyen társasjáték-rajongók, és nagy lelkesedéssel vettek részt a játék adaptációjában.



Illusztrátor: A berlini Paul Riebe látványtervező művész, aki elsősorban a szórakoztatóiparban ismert név. Többek között a díjnyertes KARAKTER Design Studiónak és az Envar Entertainmentnek dolgozik, de számos elismert AAA videójátékban, filmsorozatban és mozifilmben is közreműködött. A Dorfromantik az első társasjáték, amelyet illusztrált. A legfőbb kihívást számára az jelentette,

hogy megőrizze a videójáték bájos stílusát, miközben a társasjáték követelményeinek is meg kellett felelnie. Különös műgonddal alkotta meg a lapkákon található apró jeleneteket.



Játéktervezők: A két tervező – Lukas Zach Németország északi részéről, és Michael Palm Németország déli részéről – közel 20 éve merő véletlenből találkoztak (vagy nevezzük szintiszta szerencsének?). Lukast érdekelte, hogyan működik a játékok tervezése: levette az első dobozt a polcról, hogy írjon a játék tervezőjének. Michael a társasjáték- és képregényüzletében, a konstanzi Seetrollban kapta meg az üzenetet. Ők ketten találkoztak és néhány kezdeti játékötlet mellett megtervezték az első közös játékukat is Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag) címen, amelyet Olaszországban az év kártyajátékának választottak.

Azóta számos játékot alkottak közösén. Heti videokonferenciák segítségével működnek együtt, a játékokat pedig online együtt próbálják ki, vagy a saját tesztelői csapataikkal, északon és délen. Munkájukból nemcsak olyan remek játékok születtek, mint a Die Zwerge, a Varázslótanoncok a Fénylidérek útján (Pegasus Spiele), a Bang! Kockajáték (Abacusspiele), Aventura (Ulisses Spiele) és az UNDO sorozat (Pegasus Spiele), hanem két játéktervező barátsága is, akik több mint 800 kilométerre élnek egymástól. Mindketten remélik, hogy lelkesen fogadjátok legújabb művüket, a Dorfromantikot.



HAGYD A SZABÁLYKÖNYVET! A DIZED® JÁTÉK KÖZBEN TANÍT.

Az interaktív angol nyelvű játék közbeni oktatóvideó lépésenként vezet végig a játékon. Nyisd meg a Dized alkalmazást és kezdj játszani!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

Licenc: Toukana Interactive

Tervezők: Lukas Zach és Michael Palm | **Illusztráció:** Paul Riebe

Grafika: Jens Wiese | **Megvalósítás:** Klaus Ottmaier

Fordító: Sánta Lúcia | **Lektor:** Horváth Lajos, Nagy Levente | **Tördelő:** Bence Domonkos

Gyártó: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Németország, Toukana Interactive UG. tulajdona © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Ez a társasjáték a díjnyertes Dorfromantik videójátékra alapul, amelyet a német Toukana Interactive fejlesztett.

A tervezők szeretnék köszönetet mondani a játék teszteléséért az alábbiaknak: Arne, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Johannes, Katharina, Katja, Lisa, Klaus, Markus, Nathan, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa, valamint Luca, Sandro, Tomi és Zwi a Toukanától.

v1.0. Minden jog fenntartva! A szabályok, tartozékok, illusztrációk és grafikai elemek sokszorosítása és publikálása csak a Pegasus Spiele előzetes engedélyével lehetséges.

Importálta: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA



Pegasus Spiele