



DORF ROMANTIK

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Совместная игра по размещению плиток от 1 до 6 деревенских романтиков в возрасте от 8 лет и старше от Лукаса Зака и Майкла Палма.

ЭНТ

УДИНГ:

лес



- 1 Вудс
- 2 Зерно
- 3 Деревня
- 4 Транспировать
- 5 Отслеживать
- 6
- 7
- 8

25 тайлов задач (со следующими 5 типами задач)



25 маркеров задач



Лес
Маркер задачи



Зерно
Маркер задачи



Деревня
Маркер задачи



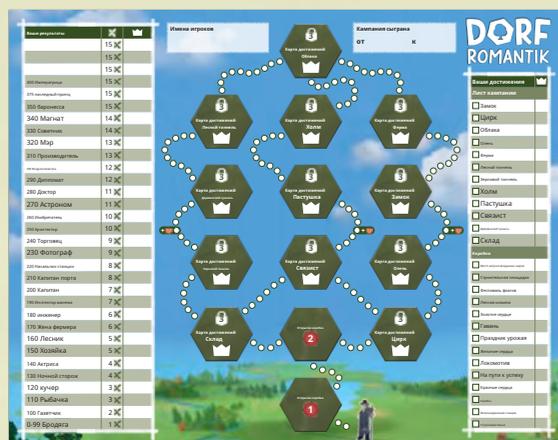
Отслеживать
Маркер задачи



Транспировать
Маркер задачи



Задняя сторона маркеров задач (1x4, 2x5, 2x6 каждого цвета/типа задачи)



1 блокнот кампании (20 листов, напечатанных на одной стороне)



1 блокнот для подсчета очков (50 листов с двусторонней печатью)

Разблокированные компоненты, обнаруженные во время игры (разделены на 5 ячеек):

32 плитки | 31 карта | 8 маркеров | 5 деревянных сердец | 1 пластиковая подставка



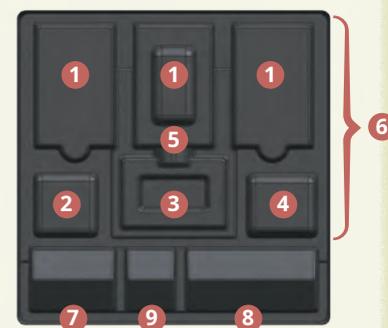
Использование вставки:

В верхних 3 отделениях вкладыша есть 5 ящичков, пока **1** они содержат новый, дополнительный игровой материал. Не открывайте эти коробки это не указано.

Рядом с ящичками вы сможете хранить деревянные сердца, которые вы откроете из ящичков. **2** а справа от него есть отделение для карт, разблокированных в ходе кампании. Затем в крайнем правом углу есть место для всех маркеров задач. **4**

Вы можете разместить блокнот для подсчета очков над средним отделением коробок и карт. **3** и наклейка Campaign на всю верхнюю часть вкладыша. **5**

В нижней части вставки есть место для всех шестиугольных плиток. Все тайлы задач помещаются в левое отделение, все плитки ландшафта помещаются в правое отделение, и все специальные плитки, которые вы разблокируете, можно хранить в среднем отделении. **6**



НАСТРАИВАТЬ

Смешайте все жетоны задач лицевой стороной вниз. Создайте любое количество стопок лицевой стороной вниз и разместите их на краю игровой площадки.

Теперь перемешайте все тайлы Пейзажа лицевой стороной вниз. Затем вытяните 3 и верните их в коробку, не глядя на них. Они не будут использоваться в этой игре. Затем создайте любое количество стопок лицевой стороной вниз из оставшихся тайлов и разместите их на краю вашей игровой зоны отдельно от тайлов задач.

Теперь смешайте 25 маркеров задач лицевой стороной вниз и разделить их по цвету (или значкам). Затем положите их лицевой стороной вниз на краю игровой площадки рядом со стопками жетонов задач. Отложите планшеты Score и Campaign в сторону, так как они вам не понадобятся до конца игры.

Важный: Не открывайте ни одну из 5 коробок, пока вас не проинструктируют!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы все сотрудничаете, чтобы создать красивую карту, размещая плитки, а также выполняя задания жителей. Вы также пытаетесь создать как самый длинный непрерывный трек, так и самый длинный непрерывный поток из возможных, принимая во внимание и флаги! Чем лучше вы преуспеете в каждой из этих целей, тем больше очков вы наберете в конце игры.

В зависимости от ваших результатов от игры к игре вы будете открывать новые компоненты, спрятанные в 5 коробках. Это даст вам дополнительные задания, которые позволят вам увеличить свой рекорд в последующих играх.

ХОД ИГРЫ

Определить стартового игрока. Затем, начиная с первого игрока, вы будете ходить по часовой стрелке до конца игры (см. стр. 5).

В свой ход вы открываете либо 1 тайл Пейзажа, либо 1 тайл Задачи, которые затем кладете в игровую зону в соответствии с правилами размещения (см. стр. 3). Перед размещением обсудите с другими игроками, где лучше всего использовать этот тайл. После обсуждения вы принимаете окончательное решение о том, где его разместить.

Следующие правила определяют, будете ли вы открывать тайл Ландшафта или тайл Задачи:

В первые 3 хода игры вы должны открыть 1 жетон Задания.

В любое время вы открываете тайл задачи, вы должны **немедленно** **возьмите 1 соответствующий маркер задачи** добавить к **Плитка задачи**. Переверните маркер задачи, чтобы номер был виден, и поместите обе плитки вместе в игровую зону.

Существует 5 различных типов задач.

Лес	Зерно	Деревня	Отслеживать	Транслировать
Задача	Задача	Задача	Задача	Задача

Пример: Если вы открываете тайл задачи с лесным заданием, откройте 1 маркер лесного задания и поместите его на тайл задания. Затем поместите их вместе на игровую площадку.



Для каждого последующего хода после первых 3 обязательных выборов вы должны сначала проверить, сколько тайлов задач с маркерами задач находится в вашей игровой зоне:

- А) Если есть **менее 3 тайлов задач с маркерами задач** на них вы должны раскрыть **1 тайл задачи** и поместите его в игровую зону с соответствующим жетоном задачи в соответствии с правилами размещения.
- Б) Если есть **3 плитки задач с маркерами задач** на них переверните 1 тайл Пейзажа и поместите его в игровую зону в соответствии с правилами размещения.

Теперь для **правила размещения**—где и как класть плитку?

Основное правило: Все плитки должны **всегда** размещать таким образом, чтобы они составляли единую связанную группу плиток. Это означает, что вы должны размещать каждую плитку **спо меньшей мере** 1 из 6 его краев против края плитки, уже находящейся в игровой зоне.

Кроме того, вы также должны придерживаться следующих 2 правил размещения:

- **Треки и потоки всегда должны совпадать с ребрами своего типа.** Например, вам не разрешено соединять ребра с потоком с ребрами без потока. (Очевидно, что вы можете добавить плитки с несоединяющимися краями тропы и реки в свою игровую зону в надежде соединить их позже.)
- С другой стороны, вам разрешено размещать ландшафтные типы **Лес, Зерно, и Деревня** (а также нейтральный **Луга**), **как бы вы ни хотели** так как они не обязаны совпадать.



Все эти примеры разрешены.



Эти примеры недопустимы.



Выполнение задач

Каждый маркер задачи показывает число (4, 5 или 6), указывающее **точно** сколько плиток должно быть на соответствующей территории, дорожке или потоке, чтобы выполнить маркер задачи. **А территория** состоит из 1 или более плиток 1 типа, соединенных соответствующими краями (Лес, Зерно или Деревня). Маркеры задач можно выполнять сразу после размещения.

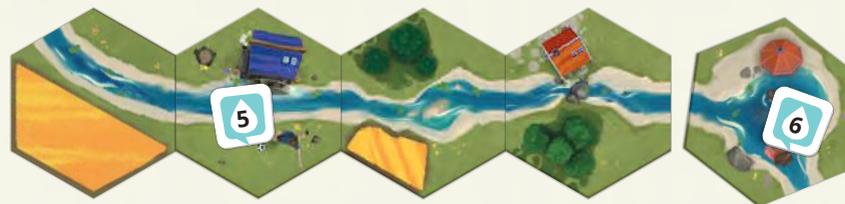
Пример: Маркер Зернового Задания выполнен, потому что Зерновая территория состоит ровно из 4 плиток.



Пример: Маркер задачи потока со значением 5 еще не завершен, потому что поток пока состоит только из 4 тайлов.



В следующий ход вы кладете тайл потоковой задачи со значением 6 маркер задачи. Это завершает маркер Stream Task со значением 5, который вы теперь перемещаете в область завершенной задачи отдельно от неиспользуемых маркеров задач на краю игровой зоны. Теперь вам нужно всего лишь поместить еще 1 тайл потока, чтобы завершить маркер задачи потока со значением 6.



Всякий раз, когда вы завершаете маркер задачи, перемещайте его в область маркера завершенной задачи. Чтобы обеспечить обзор во время игры, отсортируйте выполненные маркеры задач отдельно по типу рядом друг с другом. В конце игры маркеры выполненных задач являются важным источником очков.

Не забывайте: следующий размещаемый тайл должен быть тайлом Задания, потому что теперь в игровой зоне будет меньше 3 тайлов Задач с маркерами Задач.

Дополнительные детали:

- Вы можете размещать жетоны задач на территории, дорожке или потоке, которые уже содержат 1 или более жетонов задач с маркером задачи или без него.
- Тыне может размещать тайл задачи что приведет к тому, что территория, дорожка или поток будут состоять из более плиток **тот момент, когда вы размещаете его** чем требует текущий маркер задачи. Вам также не разрешается завершать территорию, дорожку или поток с плиткой задачи с маркером задачи, если это закрывает территорию, дорожку или поток, в результате чего территория, дорожка или поток имеют меньше плиток, чем новая метка задачи. э требует. (Закрытое означает, что больше нет открытого края, чтобы добавить плитку для выполнения нового маркера задачи для этой территории.)

Пример: Вы не можете размещать жетон задачи со значением 5 Маркер задачи в этой ориентации, потому что территория Деревни была бы закрыта, имея только 4 тайла Деревни, но маркер Задания, для которого требуется 5 тайлов Деревни. Чтобы разместить этот жетон Задания сейчас, вам нужно повернуть его на 1 ребро по часовой стрелке, оставив край открытым, что позволит вам разместить еще один тайл Деревни, чтобы выполнить задание Деревни со значением 5.

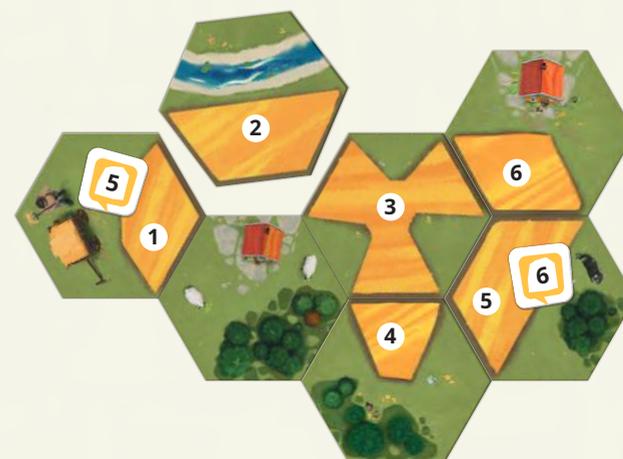


- Вы можете разместить плитку на территории, треке или потоке, которые сейчас содержит больше плиток чем требует любой маркер задачи, который уже находится на месте. В этом случае вы должны убрать маркер Задачи и вернуть его в коробку. Точно так же вы должны удалить маркер задачи, если вы закроете территорию, дорожку или поток с помощью маркера. **Пейзаж** плитка **таким образом, чтобы плиток было меньше** чем требует маркер задачи.

- Разместив жетон, вы можете выполнить более 1 маркера задачи одновременно. Помните, что вы должны продолжать разыгрывать тайлы задач в течение следующих нескольких ходов, пока в игровой зоне не появятся 3 тайла задач с маркерами задач.

Пример: Вы можете разместить эту плитку с зерном, как показано ниже. Тогда вы бы выполнили задание на 6 зерен, но теперь вам придется удалить задание на 5 зерен.

Если задание на 5 зерен было заданием на 6 зерен, теперь вы должны выполнить оба задания, поместив этот тайл.



- Если у вас закончились жетоны Задач, вы больше не сможете разыгрывать жетоны Задач. Продолжайте играть, размещая только тайлы Пейзажа до конца игры.

Флаги

В начале Кампании в игре есть 3 Тайла Ландшафта с Флагом:



Зеленый флаг всегда ассоциируется с лесом ландшафтного типа, желтый флаг — с зерном, а красный флаг — с плиткой деревни.

Следуйте обычным правилам размещения при добавлении флага в игровую зону, как и любого другого тайла.

Но будьте осторожны: в конце игры вы получаете очки за территории Флага только в том случае, если они были закрыты, что означает, что на территории нет открытых границ. (См. пример на стр. 6.)

Пример оценки (для верхней части таблицы результатов):

Задания:

Во время игры вы выполнили 1 задание «Лес», 2 задания «Зерно», 1 задание «Деревня», 4 задания «След» и 1 задание «Поток», которые в сумме принесли вам 42 очка за выполненные задания.

Флаги:

Вы разместили 2 флага: 1 желтый и 1 зеленый.

Так как Лесная территория с зеленым Флагом не закрыта (у нее 3 открытых края), вы не получаете очков за этот Флаг.

Хлебная территория с желтым флагом закрыта. Поскольку он состоит из 5 плиток, вы получаете 5 очков в соответствующей ячейке таблицы результатов.

Самый длинный трек и самый длинный стрим:

У вас есть 2 сегмента дорожки: первый состоит из 8 тайлов, а второй только из 4 тайлов. Таким образом, ваш самый длинный сегмент равен 8 плиткам, поэтому вы получаете 8 очков за самый длинный трек.

Длина ваших 2 сегментов потока составляет 5 плиток и 1 плитку, поэтому вы получаете 5 очков за самый длинный поток.

В итоге вы набрали $42+5+8+5=60$ баллов за этот раздел.



							Итого
Задания	4	9	4	20	5	42	
Флаги		5			8	5	18

Теперь, когда вы засчитали игру, обратитесь к своему **Лист кампании**.

Сначала введите свой результат в список рекордов, найдя строку, соответствующую вашему результату. (Округлите результат до ближайшего меньшего значения в столбце. Например, 128 очков округляется до 120.) Затем в правом столбце, отмеченном короной, введите номер игры, в которой вы достигли этого результата. (Вы можете добиться результата несколько раз.)

Среднее место для этой строки показывает, сколько маленьких белых кружочков вы можете вычеркнуть на шкале продвижения в середине листа кампании. Перечеркните их сейчас, начиная с самого нижнего левого края туриста.

Всегда вычеркивайте один белый кружок за другим. Не считайте зеленые гексы при вычеркивании, просто пропустите их. После второго зеленого гекса дорожка продвижения разветвляется. Вы всегда можете свободно выбрать соседний белый кружок, который хотите зачеркнуть следующим, в зависимости от того, что вы хотите разблокировать следующим. Помните, что все зачеркнутые кружки должны быть рядом друг с другом (в том числе через зеленые гексы).

Список рекордов

Трек продвижения

Достижения

Начните путь продвижения здесь

Всякий раз, когда вы достигаете зеленого гекса, вы что-то разблокируете:

Первый зеленый гекс открывает ящик 2.5. Все остальные карточки из ящика 3. Каждый раз открывайте ящик 3 и вынимайте компоненты (как белые окружки в Advancem, вы зачеркиваете их).

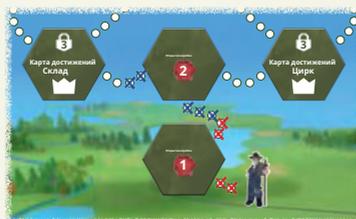
Пример: Вы только что сыграли в две игры. В игре вы набрали 136 очков, а в игре 151 очко. Аккордин вошел [1] в линию Ночного сторожа и [2] в линию Хозяйки.



Основываясь на вашем результате в 1-й игре, вам было позволено зачеркнуть 4 белых круга на шкале продвижения, что открыло ячейку 1.



После второй игры вам было разрешено зачеркнуть еще 5 белых кругов, что открыло ящик 2. После этого вы решили зачеркнуть два последних белых круга, чтобы перейти к карте достижения склада, чтобы разблокировать ее следующей. Однако вы могли бы сделать и другой выбор. Например, вы могли бы зачеркнуть либо по 1 белому кругу слева и справа от второго зеленого гекса, либо оба белых круга в направлении карты достижения цирка.



Разблокированные компоненты добавляются в игру в соответствии с указаниями на картах достижений. В основном применяются следующие правила:

Сначала вычеркните поле того, что вы разблокировали, в списке справа от таблицы. (В верхней части листа кампании указано все, что вы разблокировали из ящиков 3, а в нижней части перечислено все, что вы разблокировали из ящиков 1, 2, 4 и 5.) Все разблокированные компоненты всегда используются во всех последующих играх для кампании.

Открывая незапертую коробку, начните с чтения карты компонентов, в которой описано ее содержимое. В коробках вы обнаружите

Достижения т карты й у вас будет место fac f вameur рядом с у наша игра площадь в будущем е игры. Я удасться связаться во завершить аферу условие на достижение энт карта время игры, поверните все кончено и ф следить за инструкции на ба ск (Открыта карта достижения).

С
Т
,
3
Н

The Карты достижений

Карты достижений составляются следующим образом:

Наверхняя часть лицевой сторонырядом с заголовкомДостижение, ты всегда будет видеть



В нижней части карты вы узнаете, что вы можете разблокировать и как разблокировать. (Карты из коробки 3 переворачиваются немедленно.)

Заголовок наназадбудетДостижение разблокированос

значок открытого замка пе



На этой стороне вы обнаружите, что вы разблокировали, кое-что новое, и, если применимо, новые правила. (Единственное исключение: в коробке 1 есть 1 карта, которая сразу же разблокируется. Заголовок на лицевой стороне будетДостижение разблокировановместе со всей необходимой информацией. На обороте вы найдете 2 примера.)

С этого момента храните все карты Достижений, которые вы еще не разблокировали, отдельно от тех, которые вы уже разблокировали.

Смешайте новые тайлы Ландшафта с другими тайлами Ландшафта и новые тайлы Заданий с тайлами Задач. Во вкладыше предусмотрено дополнительное место, чтобы все поместилось в соответствующие отсеки. Вы также разблокируете новые**Специальные плитки**, которые становятся третьим типом плитки. Они имеют ту же обратную сторону, что и тайлы ландшафта, и отличаются вывеской со значками на лицевой стороне:



Если на специальном жетоне с указателем есть особый способ подсчета очков, на нем будет отображаться значок, напоминающий о том, как вы можете набрать эти очки.



Во всех остальных случаях на вывеске будет отображаться восклицательный знак.

Несмотря на то, что у этих Особых тайлов та же обратная сторона, что и у тайлов Ландшафта, для них существуют особые правила в 3 ситуациях (каждое из которых выделено **насмелый** на карточке достижения). Кроме того, во вкладыше есть отдельный отсек для специальных плиток.

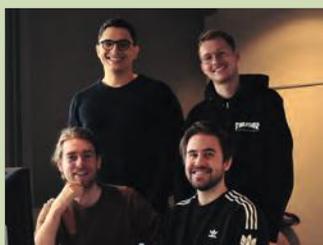
Важно: не смешивайте свои специальные тайлы. (то есть плитки с указателем) **с другими тайлами Пейзажа** во время настройки игры **до после того, как вы вытащите 3 тайла ландшафта случайным образом** вернуться к ящику, не глядя на них.

Вы можете приостановить Кампанию в любое время, чтобы начать новую или продолжить другую Кампанию в другой группе. Используйте карточки компонентов для каждого ящика с замками, чтобы убедиться, что вы храните компоненты в правильных ящиках. Обзор на правом краю листов вашей кампании напомнит вам о том, что вы уже разблокировали в соответствующих кампаниях.

Как далеко вы можете продвинуть свой высокий балл?

Сколько игр вам нужно, чтобы разблокировать все новые игровые компоненты?

КРЕДИТЫ



Команда видеоигр Dorfromantik: (начиная по часовой стрелке сверху слева: Сандро Хойбергер, Лука Лангенберг, Тимо Фальке, Цви Зауш) Лука, Сандро, Тимо и Цви — разработчики видеоигры Dorfromantik, которая уже была выпущена для ПК и Nintendo Switch. Вместе они основали студию разработки Toukana Interactive, под именем которой

хотели бы разработать еще много креативных и качественных инди-игр. Их первое название, Dorfromantik, имело большой международный успех. Кроме того, Dorfromantik был удостоен множества призов, в том числе «Лучший игровой дизайн» и «Лучший дебют» на German Computer Game Prizes 2021, а также «Лучшая немецкая игра» на German Developer Prizes 2021. Все четверо увлечены настольными играми и много веселья, способствуя реализации своего титула.



Иллюстратор: Пауль Риббе из Берлина, художник по визуальному развитию, работает в основном в индустрии развлечений. Среди прочего, он работает в отмеченной наградами студии дизайна KARAKTER Design Studio и Envar Entertainment, базирующихся в Стокгольме, а также над несколькими известными сериями видеоигр AAA, известными форматами сериалов и блокбастерами.

Дорромантик — первая настольная игра, которую он проиллюстрировал. Большой задачей было сохранить очаровательный стиль видеоигры, но при этом соответствовать требованиям настольной игры. Ему особенно нравилось добавлять многочисленные маленькие сцены на плитки.



Разработчики игр: Более 20 лет назад два дизайнера — Лукас Зак с севера Германии и Михаэль Пальм с юга Германии — встретились по чистой случайности (а может быть, по счастливой случайности?). Лукас хотел знать, как на самом деле разрабатываются игры, и взял случайно выбранную игру со своей игровой полки, чтобы написать разработчику игры. Майкл получил сообщение в

его магазин игр и комиксов Seetroll на Боденском озере. Они встретились, и в дополнение к некоторым первоначальным игровым идеям они вместе разработали свою первую игру. Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), которая была названа карточной игрой года в Италии.

С тех пор они вместе разработали множество игр. Они работают вместе через видеоконференции каждую неделю, тестируя свои игры вместе онлайн или в своих группах тестирования на севере и юге. Это привело не только к таким играм, как Магия в силе трех (оба для Pegasus Spiele), Хлопнуть! Игра в кости (Абакусшпиль), Аventura (Улисс Шпиле) и ОТМЕНИТЬ серию (Pegasus Spiele), но и в дружбе двух геймдизайнеров, живущих на расстоянии более 800 км друг от друга. Оба надеются, что игроки будут в восторге от их последней работы. Дорфромантик.



SKIP THE RULEBOOK!

DIZED® TEACHES WHILE YOU PLAY.

The Interactive Play-Along Tutorial will guide you through the game step-by-step. Open Dized and start playing now!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

Лицензиар: Тукана Интерактив

Дизайн игры: Лукас Зак и Майкл Палм | **Иллюстрация:** Поль Риббе

Графический дизайн: Йенс Визе | **Реализация:** Клаус Оттмайер

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Фридберг, Германия, по лицензии Toukana Interactive UG. © 2023 Перасус Шпиле ГмБХ.



Эта настольная игра основана на Дорфромантик, отмеченная наградами видеоигра от Toukana Interactive в Германии.

Дизайнеры хотели бы поблагодарить за многочасовые испытания: Арне, Бэбса, Демиана, Феликса, Флориана, Фрэнсиса, Якоба, Йоханнеса, Катарину, Катю, Лизу, Клауса, Маркуса, Натана, Ноа, Пола, Филиппа, Сайласа, Свен, Тилини, Томас, Ванесса и Лука, Сандро, Тимо и Цви из Туканы.

v1.0 Все права защищены. Воспроизведение или публикация правил, компонентов или иллюстраций и графического дизайна разрешается только с предварительного разрешения Pegasus Spiele.

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA



Pegasus Spiele