



DORF ROMANTIK

СЕЛЬСКАЯ ИДИЛЛИЯ

САКУРА

Правила

Настольная игра Лукаса Цаха и Михаэля Пальма про совместное создание ландшафтов для 1-6 любителей сельской местности в возрасте от 10 лет



Pegasus Spiele

Вы уже знакомы с серией настольных игр *Dorffromantik*?



В настольной игре «Dorffromantik: Сельская идиллия» от одного до шести игроков сообща выкладывают шестиугольные плитки, создавая живописный деревенский ландшафт. Постарайтесь выполнить все задания местных жителей и проложить максимально протяжённую железнную дорогу и как можно более длинную реку. Чем лучше вы справитесь с этими задачами, тем больше наберёте очков, которые откроют вам доступ к секретным компонентам, спрятанным в пяти коробочках. В каждой следующей игре вас ждут новые вызовы и новые возможности заработать очки, а когда вы доберётесь до конца кампании, сможете вернуть компоненты в коробочки и пройти её снова. Получится ли у вас открыть все достижения и добраться до самого верха галереи славы?

- Лауреат премии Spiel des Jahres 2023
- Игра без конфликтов и соперничества
- Пройдите кампанию, улучшая свои результаты

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «БОЛЬШАЯ МЕЛЬНИЦА»



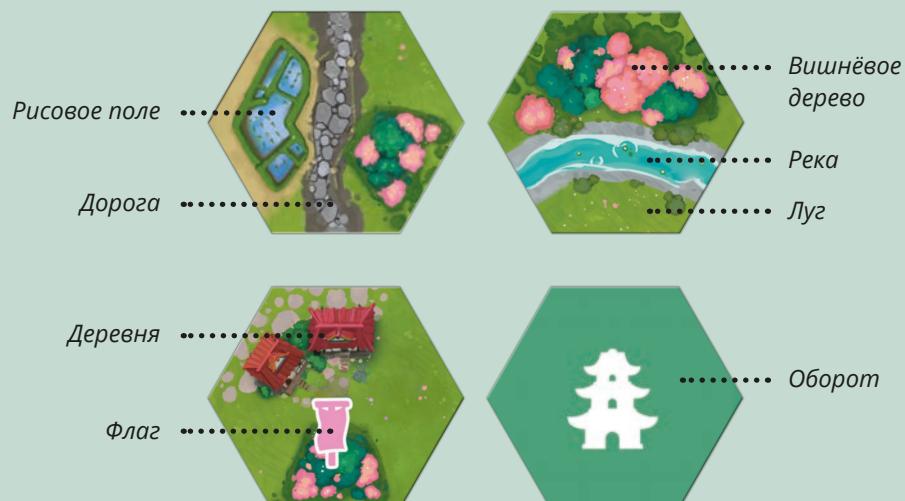
МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «ВЕТТЕРАУ»



СОСТАВ ИГРЫ

73 плитки, а именно:

43 плитки местности



30 плиток заданий (с заданиями следующих пяти видов)



30 маркеров заданий



Маркер вишнёвого задания



Маркер рисового задания



Маркер деревенского задания



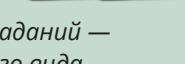
Маркер дорожного задания



Маркер речного задания



Лицевая сторона маркеров заданий — по два «4», «5» и «6» каждого вида



2 блокнота



1 блокнот кампании (20 односторонних листов)



1 блокнот для подсчёта очков
(50 двусторонних листов)

Дополнительные компоненты, которые открываются в ходе кампании

47 карт | 37 плиток | 9 маркеров | 31 жетон
1 планшет | 9 деревянных фишек



Вы можете скачать подробное описание этих компонентов с сайта funmill.ru

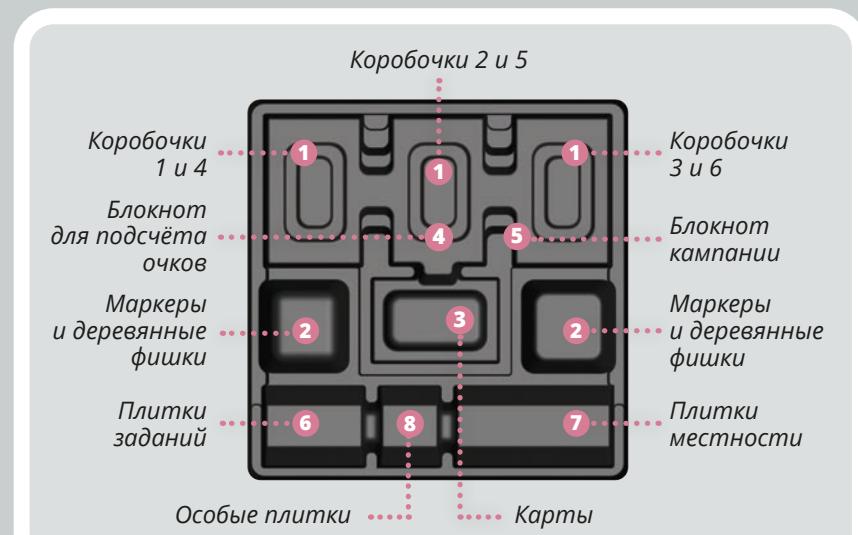
Как хранить игру

Пластиковый вкладыш создан специально для удобного хранения игры. Сверху расположены шесть коробочек 1, в которых лежат новые игровые компоненты. Не открывайте их, пока не получите указание сделать это.

Ниже находятся отделения для компонентов, которые открываются в ходе кампании: по краям — для маркеров и деревянных фишек 2, а в центре — для карт 3.

Блокнот для подсчёта очков размещается над отделением для карт и средним отделением для коробочек 4, а блокнот кампании — над верхней частью вкладыша 5.

В нижней части располагаются все шестиугольные плитки. Левое отделение предназначено для плиток заданий 6, правое — для плиток местности 7, а среднее — для особых плиток, которые открываются в ходе кампании 8.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте лицом вниз все плитки местности, возьмите три из них и не подсматривая уберите в коробку. Они не будут участвовать в этой игре. Оставшиеся плитки местности сложите с краю стола несколькими стопками лицом вниз.

Затем перемешайте лицом вниз все плитки заданий. Сложите их с краю столаическими стопками лицом вниз (отдельно от плиток местности).

Перемешайте лицевой стороной (числами) вниз все маркеры заданий и разделите их по цвету/символам. Положите их лицевой стороной вниз рядом с плитками заданий.

Блокноты кампании и подсчёта очков отложите, они не понадобятся вам до конца партии.

Важно: не открывайте никакие из шести коробочек, пока не получите указание сделать это.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре нет победителей и проигравших: вы все вместе создаёте из шестиугольных плиток живописную карту, выполняя задания местных жителей. При этом вам нужно проложить как можно более длинные дорогу и реку, а также соблюсти требования флагов. Чем успешнее вы окажетесь в достижении этих целей, тем больше очков получите в конце игры.

Накапливая очки от партии к партии, вы будете открывать коробочки с дополнительными компонентами. Там вы найдёте новые задания, которые позволят вам получать ещё больше очков в будущих играх.

Обратите внимание: если вы уже знакомы с настольной игрой «Dorf fromantik: Сельская идиллия», можете начать играть, не читая правила дальше. После вашей первой игры ознакомьтесь с информацией о листе кампании на стр. 10.



ХОД ИГРЫ (1/3)

Выберите первого игрока. Затем игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, делают ходы до конца игры (см. стр. 8).

В свой ход раскройте одну плитку — либо местности, либо задания, — и выложите её в соответствии с правилами размещения (см. справа). Прежде чем выложить плитку, обсудите с другими игроками, где её лучше всего разместить. После этого вы принимаете окончательное решение, куда её выложить.

Какую именно плитку вы раскрываете, зависит от следующих условий:

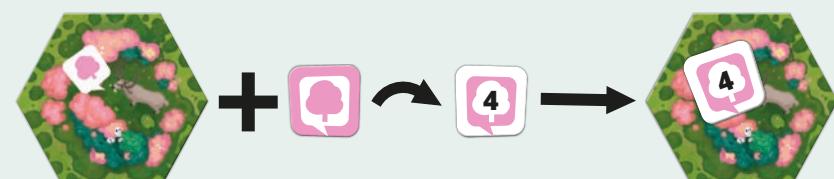
На первом, втором и третьем ходах вы должны раскрыть по одной плитке задания.

Всякий раз, когда вы раскрываете плитку задания, вы должны **немедленно взять один соответствующий маркер задания** из неиспользованных, положить на неё числом вверх и только после этого размещать.

Есть пять типов заданий.

Вишнёвое задание	Рисовое задание	Деревенское задание	Дорожное задание	Речное задание

Пример: если вы раскрыли плитку с вишнёвым заданием, раскройте также один маркер вишнёвого задания и положите его на плитку. Затем выложите плитку вместе с маркером.



На каждом следующем ходу после первых трёх вы должны сперва проверить, сколько плиток заданий с маркерами лежат на столе:

А) Если там **меньше трёх плиток заданий с маркерами**, вы должны раскрыть **плитку задания** и выложить её вместе с подходящим маркером, соблюдая правила размещения.

Б) Если там **три плитки заданий с маркерами**, раскройте плитку местности и выложите её по правилам размещения.

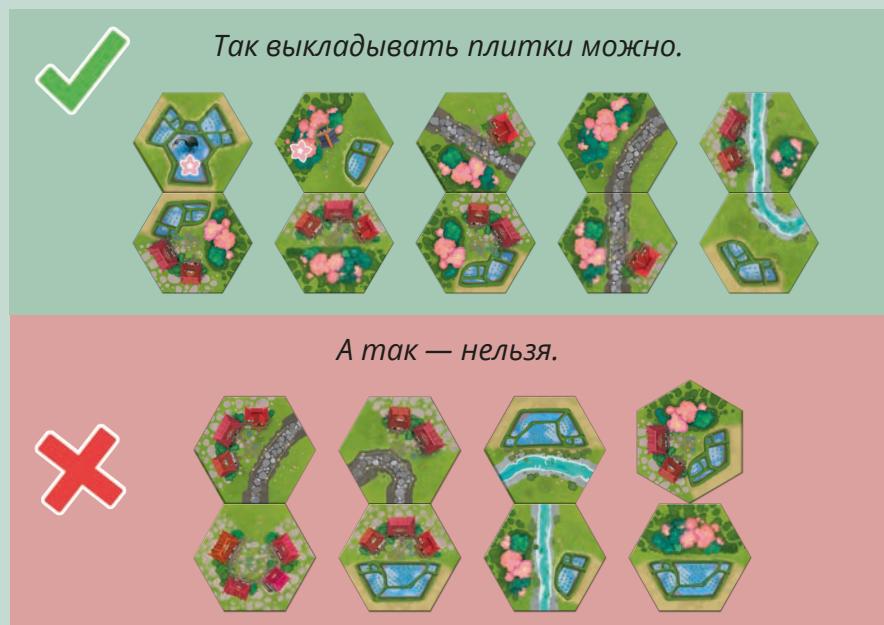
Теперь — о **правилах размещения**: где и как можно выложить плитку.

Главное правило

Все выложенные плитки должны образовывать **единую группу**. Иными словами, когда вы размещаете плитку, она должна **хотя бы** одной стороной соединяться с уже лежащей на столе плиткой.

Кроме того, вы должны придерживаться следующих правил:

- На соединении сторон **дороги должны продолжаться дорогами, а реки — реками**. Например, нельзя выложить плитку так, чтобы сторона с рекой граничила со стороной без реки. (Однако вы не обязаны всегда присоединять реки к рекам, а дороги к дорогам: можете оставить такие стороны свободными в расчёте продолжить их позже.)
- Стороны с **вишнёвыми деревьями, рисовыми полями, деревнями** (и нейтральными **лугами**) могут соединяться между собой **любым образом**: эти объекты не обязаны продолжаться на соединении сторон.



ХОД ИГРЫ (2/3)

Выполнение заданий

Задание считается выполненным, если соответствующая территория, дорога или река занимает **ровно** столько плиток, сколько указано на маркере задания (4, 5 или 6).

Территория — это непрерывная область однотипных объектов на одной или нескольких плитках, соединённых подходящими сторонами.

Задание маркера может быть выполнено **сразу** после его размещения.

Всякий раз, когда вы выполняете задание маркера, переместите его в область выполненных заданий. Сортируйте маркеры выполненных заданий по типу, чтобы видеть, какие уже выполнены. Эти маркеры принесут вам очки в конце игры.

Не забудьте: следующая плитка, которую вы размещаете после выполнения задания, должна быть плиткой задания, поскольку на столе теперь меньше трёх плиток с маркерами.

Пример: рисовое задание этого маркера выполнено, поскольку территория рисового поля занимает ровно 4 плитки.



Пример: речное задание маркера «5» *ещё не выполнено*, поскольку река занимает только 4 плитки.



В один из следующих ходов вы размещаете плитку речного задания с маркером «6». Теперь речное задание маркера «5» выполнено, и вы убираете его в область выполненных заданий с краю стола (отдельно от *ещё не использованных* маркеров). Вам остаётся добавить *ещё* одну плитку с рекой, чтобы выполнить речное задание маркера «6».



ХОД ИГРЫ (3/3)

Кроме того:

- Вы можете присоединить плитку задания к территории, в составе которой уже есть плитка задания (с маркером или без него).
- Нельзя присоединять плитку задания к территории, дороге или реке, если из-за этого она станет занимать больше плиток, чем указано на маркере данного задания. Также нельзя размещать плитку задания таким образом, чтобы территория, дорога или река оказалась закрытой, занимая меньше плиток, чем указано на маркере данного задания (поскольку после этого вы не сможете добавить туда плитки и выполнить это задание). Закрытой считается такая территория, дорога или река, которую нельзя увеличить из-за отсутствия свободных сторон.

Пример: вы не можете разместить плитку задания с маркером «5» таким образом, поскольку территория деревни окажется закрытой и займёт только 4 плитки, в то время как маркер задания требует 5 плиток.

Чтобы присоединить эту плитку, её нужно повернуть на одну сторону по часовой стрелке, оставив свободную сторону, к которой можно будет добавить ещё одну плитку с деревней, тем самым выполнив деревенское задание «5».



- Вы можете присоединить плитку к территории, дороге или реке, даже если из-за этого она станет **занимать больше плиток**, чем указано на уже находящихся там маркере/маркерах заданий. В таком случае вы должны отменить задания, которые уже не смогут быть выполнены: снимите их маркеры и уберите в коробку. То же правило действует, если вы закрыли **плиткой местности** территорию, дорогу или реку, которая **занимает меньше плиток**, чем указано на уже находящихся там маркере/маркерах.
- Разместив одну плитку, вы можете выполнить сразу несколько заданий. Не забудьте, что после этого вам следует размещать плитки заданий, пока на столе не будет лежать три плитки с маркерами заданий.

Пример: разместив плитку с рисовым полем таким образом, вы выполните рисовое задание «6», но уберёте в коробку маркер рисового задания «5». Если бы вместо него был другой маркер «6», вы бы выполнили оба этих задания одной плиткой.



- Если плитки заданий закончились, вы больше не можете их выкладывать. С этого момента и до конца игры вы размещаете только плитки местности.

Флаги

В начале кампании в игре три плитки местности с флагами:



Зелёный флаг всегда относится к рисовому полю, розовый — к вишнёвому дереву, а красный — к деревне.

Плитка с флагом выкладывается по обычным правилам, как и любая другая.

Однако помните: в конце игры вы получите очки за территорию с флагом только в том случае, если она будет закрыта, то есть у неё не останется свободных сторон (см. пример на стр. 8).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда вам надо раскрыть плитку местности, а они закончились. Ещё не раскрытые и не выложенные плитки заданий уже не будут участвовать в этой партии.

Если, разместив последнюю оставшуюся плитку местности, вы выполнили или отменили задание, игра продолжается: раскрывайте и выкладывайте новые плитки заданий, пока не перестанете выполнять или отменять задания.

Затем подсчитайте очки.

Заполните лист для подсчёта очков (отдельный для каждой игры) и перенесите результаты на лист кампании, где учитывается ваш прогресс от партии к партии и сказано, когда и как вы сможете открыть новые компоненты.



Пример подсчёта очков (для двух верхних строк листа):



Задания:

В ходе игры вы выполнили 1 вишнёвое задание, 2 рисовых, 1 деревенское, 3 дорожных и 1 речное — они принесли вам суммарно 36 очков.

Флаги:

Вы разместили 2 флага: красный и зелёный.

Территория деревни с красным флагом не закрыта (у неё осталась свободная сторона), поэтому вы не получаете за него очков.

Территория рисового поля с зелёным флагом закрыта. Так как она занимает 5 плиток, вы записываете 5 очков в соответствующей ячейке листа.

Самая длинная дорога и самая длинная река:

У вас две дороги: одна из 8 плиток, а другая — только из 3 плиток. Ваша самая длинная дорога занимает 8 плиток, и вы получаете за неё 8 очков.

Ваша единственная река занимает 5 плиток, и вы получаете 5 очков за самую длинную реку.

Итак, две верхние строки принесли вам $36 + 5 + 8 + 5 = 54$ очка.

	Корона	Дерево	Кубик	Дом	Печь	Вода	Логотип	Итого
Задания	4	9	4	14	5			36
Флаги			5		8	5	Самая длинная река/дорога = +2	18

Вот как заполнять **лист для подсчёта очков** (см. пример на предыдущей странице).

1								7	Итого	
2	Задания								A	
3	Флаги		A	B	C	Самая длинная	Самая длинная	Самая длинная река/дорога = +2	B	4
5	Открыто <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Лепестки вишни (собранные) <input type="checkbox"/> Храмы (все 6 сторон совпадают = 6) <input type="checkbox"/> Источники (закрытый = 3) (3/окрестное задание) <input type="checkbox"/> Мосты (самая длинная река = 5/мост) <input type="checkbox"/> Врата (самая длинная дорога = 5/врата) <input type="checkbox"/> Отшельник (3/свободная сторона) <input type="checkbox"/> Обсерватория (на закрытой территории с флагом (ТФ) = 3/закрытая ТФ) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Картограф (2/задание на линии) <input type="checkbox"/> Сумоист (1/совпадающая сторона) <input type="checkbox"/> Сборщик мха (1/сопр. сторона) <input type="checkbox"/> Крестьянин (1/сопр. сторона) <input type="checkbox"/> Корабль и пристань (1/плитка между) <input type="checkbox"/> Повозка и фактория (1/плитка между) <input type="checkbox"/> Поэт (3/сторона, граничащая с лугом) 									C
6	Имена игроков			Дата			Результат			7

1 Ход кампании

Запишите в короне порядковый номер этой партии в рамках кампании.

2 Задания

Подсчитайте суммы чисел на выполненных маркерах заданий для каждого вида местности и запишите в соответствующих ячейках. Вы получаете очки за все выполненные вишнёвые , рисовые , деревенские , дорожные и речные задания. Справа запишите итоговую сумму очков за все выполненные задания **A**. **Обратите внимание:** два последних столбца не заполняются, пока вы не откроете соответствующие достижения.

3 Флаги

Найдите флаги, расположенные на закрытых территориях (в противном случае они не приносят очков). Каждый флаг на закрытой территории приносит столько очков, сколько плиток эта территория занимает. Запишите в соответствующих ячейках суммы очков за розовые **A**, зелёные **B** и красные **C** флаги.

4 Самая длинная дорога и самая длинная река

Подсчитайте, сколько плиток занимают самая длинная непрерывная дорога и самая длинная непрерывная река на столе.

Запишите эти числа в ячейки для самой длинной дороги и самой длинной реки. Справа запишите итоговую сумму очков за флаги, самую длинную дорогу и самую длинную реку **B**.

5 Открытые компоненты

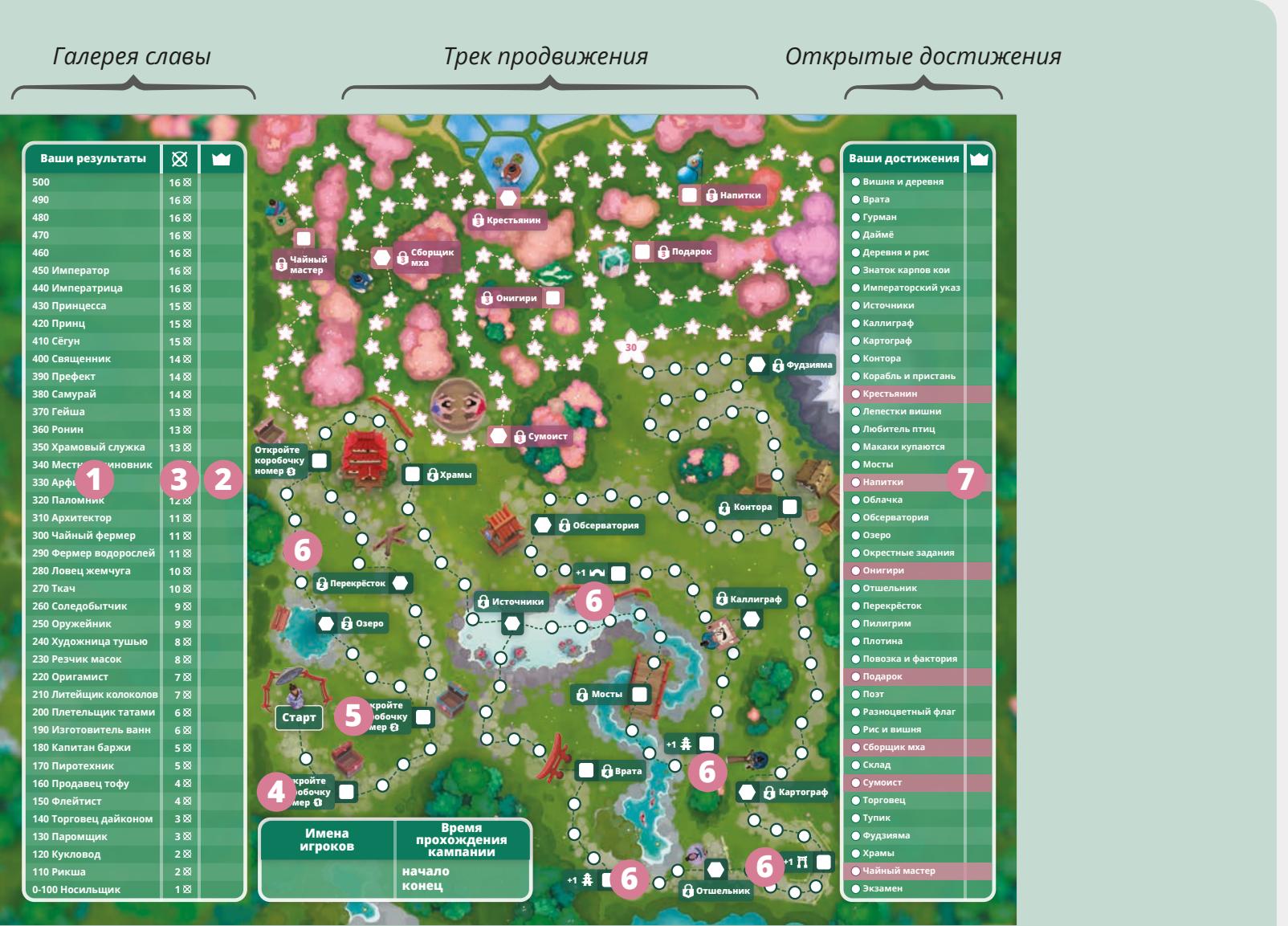
В начале кампании пропустите этот раздел. Вы сможете записывать сюда очки только после того, как откроете новые компоненты. Советуем перед каждой следующей игрой в рамках кампании отмечать галочками все ячейки, которые относятся к уже открытым вами компонентам, — так вы будете знать, за что можете получить очки. Справа запишите итоговую сумму очков за этот раздел **C**.

6 Кто и когда

Запишите имена игроков и дату партии.

7 Результат

Запишите итоговый счёт партии (**A** + **B** + **C**).



Подсчитав очки за партию, переходите к **листву кампаний**.

Прежде всего впишите свой результат в галерею славы. Найдите в списке ① соответствующую строку (округляя сумму набранных очков вниз до ближайшего указанного значения: например, 128 — до 120) и впишите в правую ячейку ② номер партии, в которой достигли этого результата. Одного и того же результата можно достичь несколько раз.

В средней ячейке строки ③ указано, сколько делений (белых точек, квадратов и шестиугольников) вы можете зачеркнуть на треке продвижения в центральной части листа кампаний. Зачеркните их сразу, начиная от старта в левом нижнем углу.

Всегда зачёркивайте деления одно за другим, двигаясь по пунктирной линии. В нескольких местах трек разветвляется. Вы вправе зачёркивать деления в любых направлениях

от разилки — смотря чего хотите сейчас достичь. Главное — чтобы все зачёркнутые деления были соединены пунктирными линиями.

Если вы засечкинули деление с квадратом или шестиугольником, вы что-то открываете:

Первый квадрат открывает коробочку номер 1 ④, второй — коробочку номер 2 ⑤. Остальные квадраты и шестиугольники открывают новые достижения. Если на делении изображён закрытый замок с номером коробочки, возьмите оттуда указанную карту и следуйте её инструкциям. Если нужно, возьмите дополнительные компоненты из той же коробочки.

Кроме того, четыре квадратных деления позволяют вам взять указанную деревянную фишку из коробочки номер 4 ⑥.

Пример: в первой партии вы получили 156 очков, а во второй — 171 очко. Вы записали «1» в строку «Флейтист» и «2» в строку «Пиротехник».

Результат первой партии позволил вам зачеркнуть 4 деления на треке продвижения, и вы открыли коробочку 1.

После второй партии вы смогли зачеркнуть ещё 5 делений и открыли коробочку 2. После этого вы решили зачеркнуть 3 деления в направлении достижения «Озеро», чтобы открыть его следующим. Вместо этого вы могли бы зачеркнуть 2 деления в этом направлении и 1 деление в направлении «Перекрёстка» (или наоборот).



200 Плетельщик татами	6 ☒	2
190 Изготовитель ванн	6 ☒	
180 Капитан баржи	5 ☒	
170 Пиротехник	5 ☒	
160 Продавец тофу	4 ☒	
150 Флейтист	4 ☒	1
140 Торговец дайконом	3 ☒	
130 Паромщик	3 ☒	
120 Кукловод	2 ☒	
110 Рикша	2 ☒	
0-100 Носильщик	1 ☒	



На картах достижений описано, как добавить в игру открытые компоненты. Обычно это происходит по следующим правилам.

Прежде всего отметьте то, что вы открыли, в списке достижений на листе кампании 7. Все открытые компоненты используются во всех последующих партиях.



Открыв коробочку, первым делом прочтите карту с перечнем её состава. Внутри вы найдёте карты достижений, которые перед началом следующих партий будете клать лицом вверх с краю стола. В конце каждой игры проверьте, выполнили ли вы указанное на карте условие. Если выполнили, переверните карту и следуйте инструкции на её обороте («Достижение открыто!»).

Карты достижений

Карты достижений устроены следующим образом:

Сверху на лицевой стороне, рядом с заголовком, изображён закрытый замок:



Ниже описано, что вы можете открыть на этой карте и как это сделать. (Карты, открытые с помощью листа кампании, можно перевернуть сразу.)

Сверху на обороте, рядом с заголовком «Достижение открыто!», изображён открытый замок:



Ниже описано, что именно вы открыли, как этим пользоваться и, если нужно, указаны дополнительные правила. (У двух карт заголовок «Достижение открыто!» находится на лицевой стороне. Прочтите и лицевую, и обратную сторону таких карт сразу после получения.)

Держите открытые карты достижений отдельно от тех, которые ещё не успели открыть.

Добавьте новые плитки местности и заданий к соответствующим старым плиткам. Отделения для их хранения достаточно велики, чтобы вместить все. Также вы откроете **особые плитки**, которые не считаются ни местностями, ни заданиями. У них такой же оборот, как у плиток местности, но их можно отличить по указателю на лицевой стороне:



Если особая плитка приносит очки каким-то особым способом, символы на указателе напоминают, как это делается.



В остальных случаях на указателе изображён восклицательный знак.

Хотя у особых плиток такой же оборот, как у плиток местности, на них могут действовать особые правила, текст которых выделен **жирным** на соответствующих картах достижений. Кроме того, у особых плиток своё отделение для хранения.

Важно: во время подготовки **не добавляйте особые плитки** (с указателем) **к остальным плиткам местности**, пока не уберёте в коробку три случайные плитки.

В любой момент вы можете прервать кампанию, чтобы начать новую или продолжить иную кампанию с другими игроками. Возвращая компоненты в коробочки, сверяйтесь с картами, на которых указан их состав. Используйте список в правой части листа кампании, чтобы вспомнить, что было открыто в этой кампании.

Как много очков вы сможете набрать?

За сколько партий вы откроете все новые компоненты?

СОЗДАТЕЛИ



Разработчики видеоигры Dorfromantik: (по часовой стрелке, начиная слева сверху) Сандро Хойбергер, Лука Лангенберг, Тимо Фальке, Цви Цауш. Лука, Сандро, Тимо и Цви — создатели видеоигры *Dorfromantik*, которая на сегодняшний день вышла для ПК и Nintendo Switch. Они основали независимую студию разработки Toukana Interactive и планируют

выпустить под этим брендом ещё много необычных и качественных видеоигр. Их первая разработка, *Dorfromantik*, получила всемирное признание и удостоена нескольких премий, в том числе German Computer Game Prizes 2021 за лучший геймдизайн и лучший дебют, а также German Developer Prizes 2021 за лучшую немецкую игру. Все четверо очень любят настольные игры и с удовольствием участвовали в создании настольной версии своей игры.



Художник: берлинец Пауль Рибе по большей части работает визуальным дизайнером в индустрии развлечений. Он сотрудничает с отмеченной премиями KARAKTER Design Studio и стокгольмской студией Envar Entertainment, а также работал над рядом высокобюджетных видеоигр, известных сериалов и блокбастеров. *Dorfromantik* стала для него дебютом

в настольных играх. Главной задачей Пауля было сохранить чарующую атмосферу видеоигры в настольных условиях. А больше всего удовольствия он получил, изображая сценки на плитках.

Авторы игры: Лукас Цах и Михаэль Пальм | **Художник:** Пауль Рибе
Графический дизайн: Toukana Interactive и Енс Визе | **Продюсер:** Клаус Отмайер

Издание на русском языке: Пётр Шишканов, Пётр Зайцев и другие
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany, по лицензии
Toukana Interactive UG. © 2024 Pegasus Spiele GmbH.



Авторы игры: МЛукас Цах с севера Германии и Михаэль Пальм с юга страны встретились 20 лет назад по случаю — и счастливому совпадению. Лукас, заинтересовавшись разработкой настольных игр, взял с полки первую попавшуюся коробку и написал её автору. Михаэль получил его сообщение, будучи в своём магазине игр и комиксов Seetroll на Боденском озере. Они встретились, обменялись задумками и вскоре создали *Die Kutschfahrt zur Teufelsburg* (издательство Adlung Verlag), которая стала карточной игрой года в Италии.

С тех пор Лукас и Михаэль стали соавторами множества игр. Раз в неделю они сознаваются по видеосвязи, а тесты проводят как онлайн, так и в группах на севере и юге Германии. Плодами сотрудничества стали не только такие игры, как *The Dwarfs*, *Magic to the Power of Three* (обе — Pegasus Spiele), *Bang! The Dice Game* (Abacusspiele), *Aventuria* (Ulisses Spiele) и серия *UNDO* (Pegasus Spiele), но и крепкая дружба на расстоянии более 800 километров. Настольная версия видеоигры *Dorfromantik* принесла соавторам их первую премию «Игра года в Германии».



Эта настольная игра создана по мотивам популярной видеоигры *Dorfromantik*, разработанной немецкой студией Toukana Interactive.

Правообладатель и дистрибутор на территории стран Балтии: SIA 'KORS N',
Маскавас 377-78, Рига, LV-1063, Латвия. www.mnogoknig.lv.

Импортёр и уполномоченная организация по претензиям к изготовителю от потребителей в России: ООО «Трансбалтик», Россия, Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 105, литер А, помещение №230, e-mail: complainbg@mail.ru.

Оптовый дистрибутор на территории России: © ООО «Нескучные игры»,
Россия, Санкт-Петербург, ул. Гельсингфорская, д. 3. Телефон: +7 (812) 715-45-11,
e-mail: bambyspb2@mail.ru.

Партнёр проекта: магазин настольных игр FunMill.ru, Россия, Санкт-Петербург,
Литейный пр., д. 60. Телефон: +7 (812) 928-92-70, e-mail: info@funmill.ru.

Версия 1.0. Все права защищены. Воспроизведение или публикация правил,
компонентов, иллюстраций, элементов дизайна возможны только по предварительному разрешению Pegasus Spiele.

