DORF ROMANTIK

SAKURA

Anleitung

Ein kooperatives Legespiel für 1 bis 6 Dorfromantiker
ab 10 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach

Pegasus Spiele

Kennst du bereits diese Titel aus der Welt von *Dorfromantik*?



- Ausgezeichnet zum Spiel des Jahres 2023
- Kooperatives Legespiel
- Kampagne mit Highscore-Jagd



- Zu zweit oder im Team gegeneinander spielbar
- Inklusive zwei interaktiver Module
- Inklusive Erweiterung für das Brettspiel

MINI-ERWEITERUNG GROSSE MÜHLE



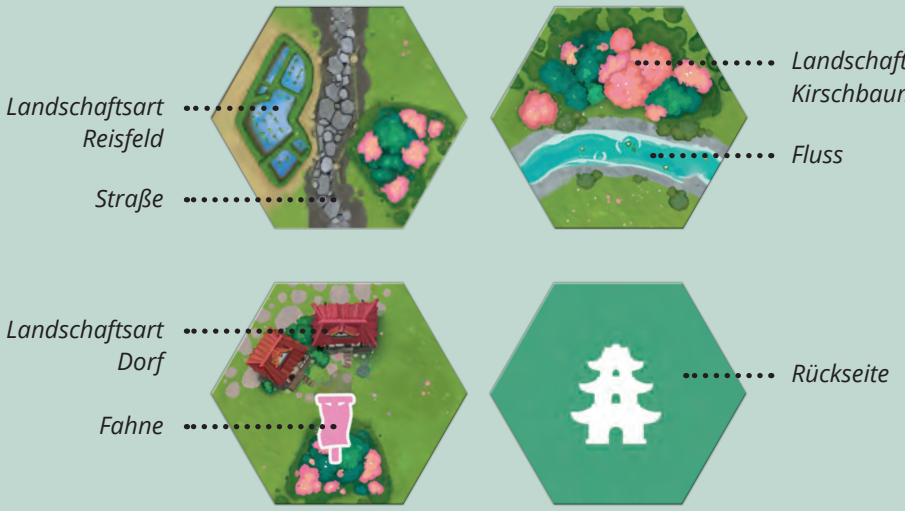
MINI-ERWEITERUNG WETTERAU



SPIELMATERIAL

73 Plättchen, davon:

43 Landschaftsplättchen



30 Auftragsplättchen *(mit folgenden 5 Auftragstypen)*



je 6× Kirschbaum mit Kirschbaumauftrag

je 6× Reisfeld mit Reisfeldauftrag

je 6× Dorf mit Dorfauftrag

je 6× Straße mit Straßenauftrag

je 6× Fluss mit Flussauftrag

Rückseite

30 Auftragsmarker



Kirschbaum-Auftragsmarker

Reisfeld-Auftragsmarker

Dorf-Auftragsmarker

Straßen-Auftragsmarker

Fluss-Auftragsmarker

andere Seite der Auftragsmarker zeigt je Typ je 2× die Werte 4, 5 und 6

2 Blöcke



1 Kampagnenblock (20 Blatt einseitig bedruckt)



1 Wertungsblock (50 Blatt beidseitig bedruckt)

Erst durch Freispielen zu entdeckendes Material

47 Karten | 77 Plättchen | 1 Tafel | 9 Holzteile



FAQ und Beispiele zu den Inhalten der Schachteln findet ihr zum Download auf: ***www.pegasus.de***

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

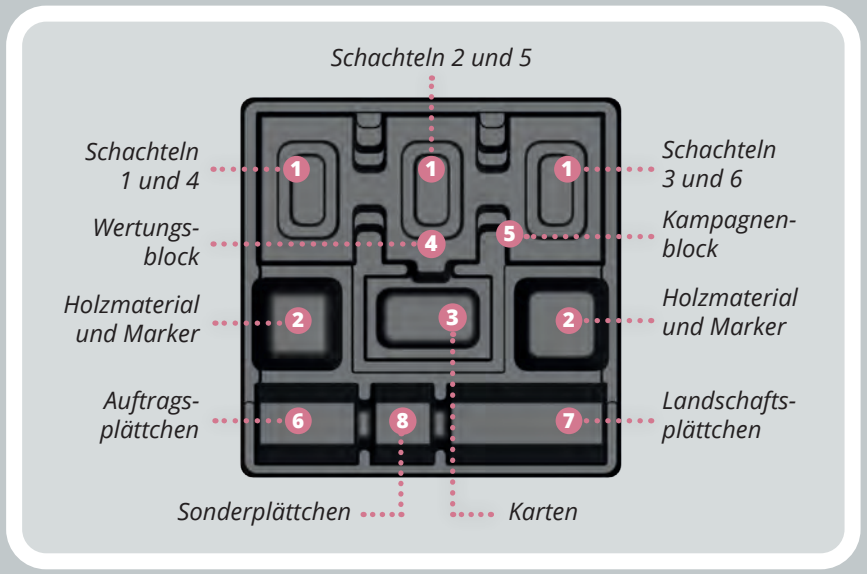
Sortiereinsatz

Im oberen Bereich des Sortiereinsatzes befinden sich 6 Schachteln 1. Diese enthalten neues, zusätzliches Spielmaterial. Öffnet diese Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Links und rechts unterhalb der Schachteln könnt ihr das freigespielte Holzmaterial und alle Marker 2 aufbewahren. In der Mitte dazwischen befindet sich ein Fach für im Laufe der Kampagne erhaltene Karten 3.

Über das mittlere Fach der Schachteln und über die Karten könnt ihr den Wertungsblock 4 legen, über diesen gesamten oberen Bereich des Sortiereinsatzes den Kampagnenblock 5.

Im unteren Bereich des Sortiereinsatzes ist Platz für alle sechseckigen Plättchen. In das linke Fach passen alle Auftragsplättchen 6, in das rechte Fach alle Landschaftsplättchen 7 und in das mittlere Fach könnt ihr alle freigespielten Sonderplättchen 8 einsortieren.



SPIELVORBEREITUNG

Mischt zu Beginn jeder Partie **verdeckt alle Landschaftsplättchen**. **Zieht danach immer genau 3** und legt diese **unbesehen zurück in die Schachtel**. Diese kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz. Bildet dann aus den restlichen Plättchen beliebig viele verdeckte Stapel und platziert diese am Rand eurer Spielfläche.

Mischt dann **verdeckt alle Auftragsplättchen.** Bildet daraus beliebig viele verdeckte Stapel und platziert diese am Rand eurer Spielfläche – getrennt von den Landschaftsplättchen.

Mischt jetzt **verdeckt alle Auftragsmarker**, getrennt nach den 5 Farben bzw. Symbolen. Legt diese dann verdeckt an den Rand eurer Spielfläche neben die Stapel der Auftragsplättchen.

Legt den Wertungs- und den Kampagnenblock zur Seite, ihr benötigt sie erst am Spielende.

Wichtig: Öffnet die 6 Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

SPIELZIEL

Ihr legt gemeinsam Plättchen zu einer wunderschönen Landschaft zusammen und versucht dabei, die Aufträge der Bewohner zu erfüllen, zugleich eine möglichst lange Straße und einen möglichst langen Fluss zu legen, aber auch die Fahnen zu berücksichtigen. Je besser euch das gelingt, umso mehr Punkte könnt ihr am Spielende erreichen.

Von Partie zu Partie könnt ihr mit euren erzielten Punkten neue Plättchen freispielen, die sich in den verschlossenen Schachteln verbergen. Diese stellen euch neue, zusätzliche Aufgaben und ermöglichen euch, euren Highscore immer weiter nach oben zu schrauben.



Hinweis: Falls ihr *Dorfromantik – Das Brettspiel* kennt, könnt ihr direkt losspielen, ohne die Regeln zu lesen. Für das Kampagnenblatt lest euch nach der ersten Partie die Details ab Seite 10 durch.

SPIELABLAUF (1/3)

Bestimmt zunächst, wer von euch die Partie beginnt. Führt eure Züge nacheinander im Uhrzeigersinn solange durch, bis das Spielende eintritt (siehe Seite 8).

Bist du am Zug, deckst du entweder 1 Landschafts- oder 1 Auftragsplättchen auf. Dieses legst du den Legeregeln entsprechend (siehe rechte Spalte) in eure Spielfläche. Diskutiert über die Position, wo das Plättchen angelegt werden soll, gemeinsam. Seid ihr euch über die beste Position nicht einig, triffst du die endgültige Entscheidung.

Ob du ein Landschafts- oder Auftragsplättchen aufdeckst, unterliegt den folgenden Regeln:

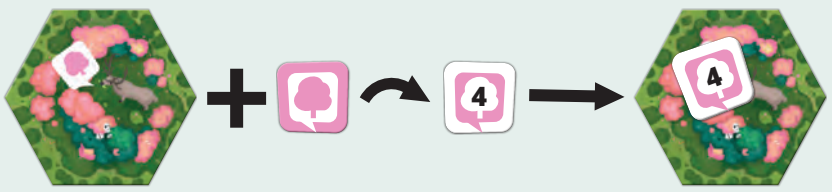
Decke in den ersten 3 Zügen einer Partie jeweils 1 Auftragsplättchen auf.

Immer wenn du ein Auftragsplättchen aufdeckst, musst du **sofort 1 dazu passenden Auftragsmarker** aufdecken, **auf das Auftragsplättchen legen** und dann beide zusammen in die Spielfläche legen.

Es gibt 5 verschiedene Auftragstypen:

Kirschbaum-auftrag	Reis-auftrag	Dorf-auftrag	Straßen-auftrag	Fluss-auftrag
				

Beispiel: *Deckt ihr ein Auftragsplättchen mit einem Kirschbaumauftrag auf, deckt 1 Kirschbaum-Auftragsmarker auf und legt ihn auf das Plättchen. Legt beide zusammen anschließend in eure Spielfläche.*



Prüfe in jedem weiteren Zug zuerst immer, wie viele Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern in eurer Spielfläche liegen:

A) Liegen **weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern** darauf aus, decke 1 **neues Auftragsplättchen** auf und lege es mit dazu passendem Auftragsmarker darauf den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche.

B) Liegen **3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern** darauf aus, decke 1 **neues Landschaftsplättchen** auf und lege es den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche.

Nun zu den **Legeregeln** – wo und wie musst du das Plättchen legen?

Grundsätzlich gilt:
Alle Plättchen müssen **immer** eine zusammenhängende Spielfläche bilden. Das bedeutet, dass du jedes Plättchen mit **mindestens** 1 seiner 6 Kanten an eine Kante eines bereits in der Spielfläche liegenden Plättchens anlegen musst.

Darüber hinaus gibt es nur folgende 2 weitere Vorgaben:

- **Du musst Kanten mit Straße oder Fluss passend fortsetzen.** Du darfst somit nicht eine Kante mit Fluss an eine Kante ohne Fluss anlegen. (Selbstverständlich dürft ihr aber mehrere, nicht zusammenhängende Straßen bzw. Flüsse in eurer Spielfläche beginnen.)

- Für die Landschaftsarten **Kirschbaum, Reis** und **Dorf** (sowie die neutrale **Wiese**) gilt hingegen, dass du solche **Kanten beliebig anlegen** darfst, also auch nicht passend.

Hier ein paar erlaubte Beispiele:



Hier ein paar verbotene Beispiele:



SPIELABLAUF (2/3)

Aufträge erfüllen

Auf jedem Auftragsmarker steht eine Zahl (4, 5 oder 6). Diese Zahl gibt vor, aus wie vielen Plättchen (Landschafts-, Auftrags-, noch freizuspielende Sonderplättchen) das entsprechende Gebiet bzw. die Straße / der Fluss **genau** bestehen muss, damit dieser Auftragsmarker als erfüllt gilt. (Ein Gebiet bilden Plättchen einer Landschaftsart, die über passende Kanten verbunden sind.)

Auftragsmarker können **sofort** bei ihrem Auslegen erfüllt werden.

Beispiel: *Der Reis-Auftragsmarker ist erfüllt, da das Reisgebiet aus genau 4 Plättchen besteht.*



Hast du einen Auftragsmarker erfüllt, lege diesen am Rand eurer Spielfläche ab. Sortiert zur besseren Übersicht erfüllte Auftragsmarker je Typ einzeln nebeneinander. Am Spielende sind erfüllte Auftragsmarker eine der Punktequellen.

Nicht vergessen: Als nächstes Plättchen muss ein Auftragsplättchen aufgedeckt werden, da nun weniger als 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarkern darauf ausliegen.

Beispiel: *Der Fluss-Auftragsmarker mit der Zahl 5 ist noch nicht erfüllt, da der Fluss bislang nur aus 4 Plättchen besteht.*



In einem späteren Zug legst du ein Fluss-Auftragsplättchen mit einem Auftragsmarker mit der Zahl 6 an. Dadurch ist der Auftragsmarker 5 erfüllt. Lege ihn zu den anderen erfüllten Auftragsmarkern an den Rand der Spielfläche. Um den Auftragsmarker mit der Zahl 6 zu erfüllen, müsst ihr ein weiteres Plättchen mit Fluss anlegen.



SPIELABLAUF (3/3)

Weitere Details:

- Du darfst Auftragsplättchen an ein Gebiet anlegen, in dem bereits 1 oder mehr Auftragsplättchen mit oder ohne Auftragsmarker liegen.

- Du darfst ein **Auftragsplättchen nicht** so an ein Gebiet anlegen, dass das Gebiet (bzw. Straße/Fluss) **im Moment des Anlegens** aus **mehr** Plättchen bestünde, als der darauf liegende Auftragsmarker fordert. Es ist auch verboten, ein Auftragsplättchen so anzulegen, dass du das Gebiet (bzw. Straße/Fluss) mit **weniger** Plättchen abschließen würdest, als der Auftrag erfordert. Es hätte somit keine offene Kante mehr, um vergrößert zu werden, und der Auftrag wäre somit im Moment des Anlegens nicht mehr erfüllbar.

Beispiel: *Das Auftragsplättchen mit dem Auftragsmarker mit der Zahl 5 dürftest du so nicht anlegen, da dann das Dorfgebiet abgeschlossen wäre, aber nur aus 4 Plättchen bestünde, der Auftragsmarker jedoch 5 verlangt.*

Um das Plättchen an dieser Stelle anzulegen, müsstest du es um 1 Kante im Uhrzeigersinn drehen. Dann fehlt noch 1 Plättchen mit Dorf, um den 5er-Dorfauftrag zu erfüllen.



- Es ist aber erlaubt, dass durch ein **späteres** Anlegen eines Plättchens an ein Gebiet (bzw. Straße/Fluss) mit Auftragsmarker dieses dann aus **mehr** Plättchen besteht, als der Auftragsmarker fordert. **Du musst diesen Auftrag dann abbrechen** und den Auftragsmarker in die Schachtel zurücklegen. Gleiches gilt, wenn du ein Gebiet (bzw. Straße/Fluss) **später** so **abschließt**, dass **weniger** Plättchen darin liegen, als der Auftragsmarker fordert.

- Durch das Legen eines Plättchens darfst du mehr als 1 Auftragsmarker gleichzeitig erfüllen. Bedenkt, dass ihr in den nächsten Zügen so lange Auftragsplättchen aufdeckt, bis wieder 3 Auftragsplättchen mit Auftragsmarker darauf in der Spielfläche liegen.

Beispiel: *Dieses Plättchen mit Reis dürftest du so anlegen. Dann würdest du den 6er-Reisauftrag erfüllen, müsstest aber den 5er-Reisauftrag abbrechen.*

Wäre der 5er-Reisauftrag ein 6er-Reisauftrag, würdest du beide Aufträge mit Legen dieses Plättchens erfüllen.



- Sollte der Stapel der Aufträge aufgebraucht sein, könnt ihr keine weiteren Auftragsplättchen ins Spiel bringen. Setzt dann das Spiel mit dem Legen von Landschaftsplättchen bis zum Spielende fort.

Die Fahnen

Zu Beginn der Kampagne gibt es 3 Landschaftsplättchen mit Fahne:



Eine grüne Fahne ist immer mit der Landschaftsart Reis, eine rosa Fahne mit der Landschaftsart Kirschbaum und eine rote mit der Landschaftsart Dorf verknüpft.

Lege ein Plättchen mit Fahne wie jedes andere Plättchen den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche. Beachtet aber:

Ihr erhaltet am Spielende nur für Fahnen in abgeschlossenen Gebieten, also in Gebieten, die keine offene Kante aufweisen, Punkte (siehe auch Beispiel Seite 8).

SPIELENDE



Sobald ihr ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsstet, aber alle Landschaftsplättchen aufgebraucht sind, endet die Partie sofort. Noch nicht aufgedeckte und gelegte Auftragsplättchen kommen in dieser Partie somit nicht ins Spiel.

Erfüllt ihr mit dem letzten Landschaftsplättchen einen Auftrag (oder brecht einen ab), geht die Partie mit dem Aufdecken und Anlegen eines neuen Auftragsplättchens weiter – bis ihr keinen weiteren Auftrag mehr erfüllt (oder abbrecht).

Berechnet nun eure Punkte.

Pro Partie benötigt ihr 1 Wertungsblatt. Das Ergebnis übertragt ihr danach auf das Kampagnenblatt, mittels dessen ihr über mehrere Partien neues Spielmaterial freispielen könnt.

Beispiel (Ausschnitt einer Wertung am Spielende):





Aufträge:
Im Laufe der Partie habt ihr 1 Kirschbaumauftrag, 2 Reisaufträge, 1 Dorfauftrag, 3 Straßenaufträge und 1 Flussauftrag erfüllt. In Summe bringen euch diese erfüllten Aufträge 36 Punkte ein.

Fahnen:
Darüber hinaus sind 2 Fahnen zu sehen: 1 rote und 1 grüne Fahne. Da das Dorfgebiet mit der roten Fahne nicht abgeschlossen ist (es weist 1 offene Kante auf), erhaltet ihr für diese Fahne keine Punkte.
Das Reisgebiet mit der grünen Fahne ist abgeschlossen. Da es aus 5 Plättchen besteht, dürft ihr euch 5 Punkte im entsprechenden Feld auf dem Wertungsblatt eintragen.

Längste Straße und längster Fluss:
Es sind 2 Straßen zu sehen: Eine besteht aus 8 Plättchen, die andere aus 3. Somit besteht die längste Straße aus 8 Plättchen, weshalb ihr euch 8 Punkte dafür notieren dürft.
Die Länge des Flusses beträgt 5, weshalb ihr euch 5 Punkte für den längsten Fluss eintragen könnt.
In Summe erhaltet ihr somit für diesen Ausschnitt 36+5+8+5=54 Punkte.

							7	Summe
Aufträge	4	9	4	14	5			36
Fahnen		5		längste 8	längste 5	längste = +2		18

Zunächst zum **Wertungsblatt** (ein Wertungsbeispiel findet ihr in der unteren Hälfte der linken Seite):



1 Kampagnenfortschritt
Tragt zunächst in die Krone ein, die wievielte Partie der Kampagne ihr gerade gespielt habt.

2 Aufträge
Rechnet die Zahlen aller eurer jeweils erfüllten Auftragsmarker eines Typs zusammen und schreibt die Summe entsprechend in die dazugehörigen Felder: Punkte aller erfüllten Kirschbaumaufträge, Punkte aller erfüllten Reisaufträge, Punkte aller erfüllten Dorfaufträge, Punkte aller erfüllten Straßenaufträge und Punkte aller erfüllten Flussaufträge. Notiert ganz rechts die Summe aller erfüllten Aufträge **A**.
Hinweis: Um in den letzten 2 Spalten Punkte eintragen zu können, müsst ihr erst Erfolge freispielen.

3 Fahnen
Prüft zunächst jeweils, welche Fahnen in abgeschlossenen Gebieten liegen, denn nur diese bringen euch Punkte: Pro Fahne in einem abgeschlossenen Gebiet erhaltet ihr Punkte entsprechend der Anzahl an Plättchen, aus denen dieses Gebiet besteht. Schreibt die Summe entsprechend jeweils in die dazugehörigen Felder: Punkte für rosa Fahnen **A**, Punkte für grüne Fahnen **B**, Punkte für rote Fahnen **C**.

4 Längste Straße und längster Fluss
Zählt nach, aus wie vielen Plättchen die längste Straße und der längste Fluss in eurer Spielfläche jeweils besteht. (Als Straße bzw. Fluss gelten je alle ohne Unterbrechung aneinandergrenzenden Plättchen einer jeweiligen Art.) Notiert entsprechend im dazugehörigen Feld die Anzahl der Plättchen der längsten Straße und des längsten Flusses. Notiert ganz rechts die Summe aller Punkte für Fahnen, die längste Straße und den längsten Fluss **B**.

5 Freigespielt
Beachtet zu Beginn der Kampagne diesen Bereich nicht. Erst wenn ihr neues Spielmaterial freigespielt habt, könnt ihr auch hier Punkte eintragen. Kreuzt am besten zu Beginn einer Partie auf dem Wertungsblatt an, welche Erfolge ihr bereits freigespielt habt. Notiert die Summe aller in diesem Bereich erlangten Punkte ganz rechts **C**.

6 Wer und wann
Notiert hier die Namen aller Mitspielenden der Partie. Notiert hier das Datum der Partie.

7 Ergebnis
Tragt hier das Ergebnis (Summe aus **A** + **B** + **C**) eurer Partie ein.

Highscoreliste *Fortschrittspfad* *Liste freigespielter Erfolge*



Nehmt nun das **Kampagnenblatt** zur Hand.

Notiert zunächst euer Ergebnis in der Highscoreliste. Sucht dazu die Zeile, die eurem Ergebnis entspricht (rundet euer Ergebnis dafür auf den nächstniedrigeren Wert in der Spalte ab, z. B. bei 128 Punkten auf 120) 1. Tragt dann entsprechend in der rechten, mit einer Krone markierten Spalte 2 ein, in der wievielten Partie ihr dieses Ergebnis erreicht habt. (Ihr könnt ein Ergebnis mehrmals erreichen.)

Das mittlere Feld dieser Zeile 3 zeigt euch an, wie viele Felder des Fortschrittbaums in der Mitte des Kampagnenblatts ihr auskreuzen dürft. Tut dies jetzt, beginnend am linken unteren Rand bei „Start".

Kreuzt dabei immer einen weißen Kreis nach dem anderen aus. Folgt dabei den gestrichelten Linien. Erreicht ihr eine grüne Box, müsst ihr dort das quadratische oder sechseckige Feld auskreuzen. An manchen Stellen gabelt sich der Weg auf. Ihr habt immer die freie Wahl, welches angrenzende Feld ihr als Nächstes auskreuzen wollt – abhängig davon, was ihr als Nächstes freischalten wollt. Es gilt nur zu beachten, dass alle ausgekreuzten Felder über die gestrichelten Linien aneinander angrenzend sein müssen.

Erreicht ihr ein quadratisches oder sechseckiges Feld, habt ihr etwas freigespielt:

Das erste quadratische Feld lässt euch Schachtel 1 öffnen 4, das zweite Schachtel 2 5. Mit allen weiteren quadratischen und sechseckigen Feldern spielt ihr neue Erfolge frei. Ist dort ein verschlossenes Schloss mit einer Ziffer darin abgebildet, nehmt aus der entsprechenden Schachtel die genannte Erfolgskarte. Geht dann entsprechend dem Text auf jener Karte vor und nehmt ggf. weiteres Material aus jener Schachtel.

Darüber hinaus könnt ihr an 4 Stellen im Fortschrittspfad je 1 Holzmaterial (entsprechend dem Symbol) aus Schachtel 4 nehmen 6.

Beispiel: *In der 1. Partie habt ihr 156, in der 2. Partie 171 Punkte erreicht. Entsprechend habt ihr in der Zeile der Flötenspielerin „1.“, in der Zeile der Feuerwerkerin „2.“ eingetragen.*

Aufgrund des Ergebnisses der 1. Partie durftet ihr 4 Felder auf dem Fortschrittspfad auskreuzen, wodurch ihr Schachtel 1 freigespielt habt.

Nach der 2. Partie durftet ihr weitere 5 Felder auskreuzen, weshalb ihr mit dem 2. Kreuz Schachtel 2 freigespielt habt. Danach entschiedet ihr euch, die letzten 3 Felder in Richtung des Sees auszukreuzen, um diesen als Nächstes freizuspielen. Ihr hättet aber auch nur 2 Felder in Richtung des Sees und dafür 1 Feld in Richtung der Kreuzung (oder umgekehrt) auskreuzen können.





Freigespieltes Material fügt ihr den Anweisungen der jeweiligen Karte entsprechend dem Spiel hinzu. Grundsätzlich gilt:



Kreuzt zunächst in der Liste ganz rechts 7 an, was ihr freigespielt habt (alle Erfolge sind alphabetisch geordnet). Alles freigespielte Material kommt in allen weiteren Partien immer zum Einsatz.

Lest euch zunächst die erste Karte zum Inhalt einer geöffneten Schachtel durch. In den Schachteln werdet ihr auf Erfolgskarten stoßen, die ihr mit der Vorderseite nach oben in kommenden Partien neben eure Spielfläche legt. Prüft am Ende jeder Partie, ob ihr Bedingungen von Erfolgskarten erfüllt habt. Ist dies der Fall, dreht sie um und folgt den Anweisungen auf der Rückseite („Erfolg freigespielt“).

Die Erfolgskarten

Die Erfolgskarten sind wie folgt aufgebaut:

Auf der **Vorderseite** seht ihr neben der Überschrift „Erfolgskarte“ immer ein Symbol für ein verschlossenes Schloss:



Darunter steht, was ihr freispielen könnt und was ihr dafür erreichen müsst. (Dreht Karten, die ihr über das Kampagnenblatt freispielt, immer direkt um.)

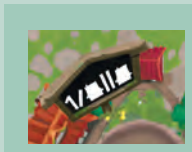
Die Überschrift der **Rückseite** lautet „Erfolg freigespielt“, daneben befindet sich ein Symbol für ein offenes Schloss:



Auf dieser Seite erfahrt ihr, was ihr freigespielt habt, was ihr nun tun müsst und wie ggf. die neuen Regeln lauten.
(2 Karten stellen eine Ausnahme dar, da auf deren Vorderseite bereits „Erfolg freigespielt!“ steht. Lest bei diesen 2 Karten direkt Vorder- und Rückseite.)

Platziert in folgenden Partien Erfolgskarten, die ihr noch freispielen müsst, getrennt von denen, die ihr bereits freigespielt habt.

Fügt Landschaftsplättchen zu den anderen Landschaftsplättchen hinzu, Auftragsplättchen entsprechend zu den anderen Auftragsplättchen. Benötigter Platz für solche zusätzlichen Plättchen ist in den jeweiligen Fächern des Sortiereinsatzes berücksichtigt.
Als dritte Plättchenart könnt ihr noch **Sonderplättchen** freispielen. Sie haben die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen. Zur Unterscheidung von diesen haben Sonderplättchen auf der Vorderseite ein Schild abgebildet:



Könnt ihr über ein Sonderplättchen auf spezielle Weise Punkte machen, ist auf dem Schild in Form von Symbolen eine Erinnerungshilfe abgebildet, wie ihr Punkte erhalten könnt.



In allen anderen Fällen ist ein Ausrufezeichen auf dem Schild abgebildet.

Auch wenn sie die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen haben, gibt es für sie an vereinzelten Stellen eine Sonderregel – dort jeweils **fett** hervorgehoben. Für diese Plättchen gibt es ein eigenes Fach zwischen den Auftrags- und Landschaftsplättchen.

Wichtig: Mischt alle Sonderplättchen (also die Plättchen mit Schild) in der Spielvorbereitung **zu den Landschaftsplättchen** erst hinzu, **nachdem** ihr zufällig und ohne sie anzusehen die **3 Landschaftsplättchen aussortiert** habt, die in der jeweiligen Partie nicht ins Spiel kommen!

Ihr könnt jederzeit eine Kampagne unterbrechen, um eine neue zu beginnen oder eine andere Kampagne in einer anderen Gruppe fortzusetzen. Nutzt die Inhaltskarten der Schachteln, um Material in die richtigen Schachteln zurückzuräumen. Die Übersicht am rechten Rand des Kampagnenblatts zeigt euch an, was ihr in der jeweiligen Kampagne bereits freigespielt habt.

Wie weit könnt ihr euren Highscore in die Höhe treiben?

Wie viele Partien braucht ihr, um alles Spielmaterial freizuschalten?

IMPRESSUM



Das Team des Dorfromantik Videospiels: *(links oben beginnend im Uhrzeigersinn: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch) Luca, Sandro, Timo und Zwi sind die Entwickler des Videospiels Dorfromantik, das bisher für PC und Nintendo Switch erschienen ist. Gemeinsam haben sie aus dem Studium heraus das Entwicklerstudio Toukana Interactive gegründet, unter dessen Namen sie noch viele weitere kreative und hochwertige Indie-Spiele entwickeln möchten. Ihr erster Titel Dorfromantik brachte einen großen internationalen Erfolg. Zudem wurde Dorfromantik mit vielen Preisen ausgezeichnet, unter anderem für das Beste Game Design und als Bestes Debüt beim Deutschen Computerspielpreis 2021, sowie als Bestes Deutsches Spiel beim Deutschen Entwicklerpreis 2021.*
Alle vier sind brettspielbegeistert und haben großen Spaß daran, an der analogen Umsetzung der Spiele in ihrer Dorfromantik-Welt mitzuwirken.



Der Illustrator: *Der Berliner Paul Riebe ist Visual Development Artist und arbeitet hauptsächlich für die Unterhaltungsindustrie. Unter anderem ist er tätig für das preisgekrönte KARAKTER Design Studio sowie die in Stockholm ansässigen Envar Entertainment und hat an mehreren renommierten AAA Videospielreihen, bekannten Serienformaten und Blockbustern mitgewirkt.*
„Dorfromantik - Das Brettspiel" war sein erstes Brettspiel, das er illustriert hat.

Die große Herausforderung bestand darin, einerseits den charmanten Stil des Videospiels aufzugreifen, aber zugleich den Anforderungen eines Brettspiels gerecht zu werden. Besonders viel Spaß hatte er am Hinzufügen der zahlreichen kleinen Szenen auf den Plättchen.



Die Autoren: *Vor über 20 Jahren trafen die beiden Autoren Lukas Zach aus dem Norden und Michael Palm aus dem Süden Deutschlands durch puren Zufall (Glück?) aufeinander. Lukas wollte wissen, wie man eigentlich Spiele entwickelt, und zog ein zufällig gewähltes Spiel aus seinem Spieleregal, um den Autor des Spiels anzuschreiben. So erreichte Michael in seinem Spiele- und Comicgeschäft „Seetroll" am Bodensee die Nachricht. Die beiden trafen sich und entwickelten, neben einigen ersten Spielideen, ihr erstes gemeinsames Spiel „Die Kutschfahrt zur Teufelsburg" (Adlung Verlag), das in Italien zum Kartenspiel des Jahres gekrönt wurde.*
Seitdem entwickelten sie zusammen zahlreiche Spiele. Sie arbeiten jede Woche per Videokonferenz zusammen und probieren die Spiele online zusammen oder in ihren Testrunden im Norden und Süden aus. Daraus entstanden nicht nur Spiele wie „Die Zwerge" (Pegasus Spiele), „Zauberei hoch drei" (Pegasus Spiele), „Bang! Dice Game" (ABACUSSPIELE), „Aventuria" (Ulisses Spiele) und die „UNDO"-Reihe (Pegasus Spiele), sondern auch eine Freundschaft zwischen den über 800 km entfernten Spieleautoren. Mit „Dorfromantik - Das Brettspiel" veröffentlichten sie bei Pegasus Spiele die sehr erfolgreiche kooperative Variante des preisgekrönten Videospiels Dorfromantik. Mit ihrer analogen Brettspielversion gewannen sie 2023 zum ersten Mal die Auszeichnung „Spiel des Jahres".

Spieldesign: Lukas Zach und Michael Palm | **Illustrationen:** Paul Riebe
Grafikdesign: Toukana Interactive und Jens Wiese | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Toukana Interactive GmbH. © 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Dieses Brettspiel basiert auf Dorfromantik, dem preisgekrönten Videospiel von Toukana Interactive aus Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele