DORF ROMANTIK

SÜDSEE

Anleitung

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

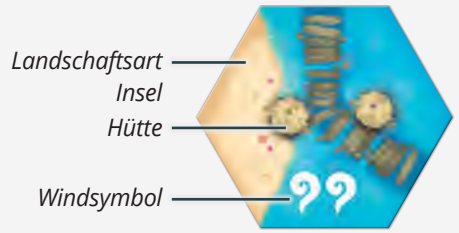
TOUKANA INTERACTIVE

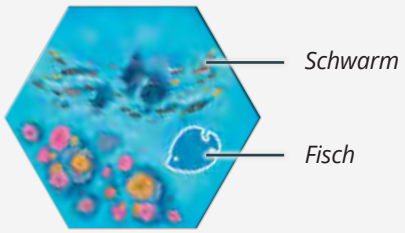
Pegasus Spiele

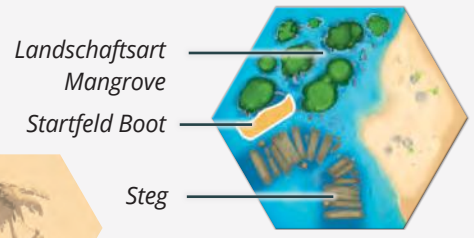
SPIELMATERIAL

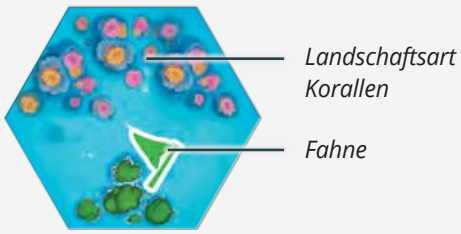
78 Plättchen, davon:

48 Landschaftssplättchen







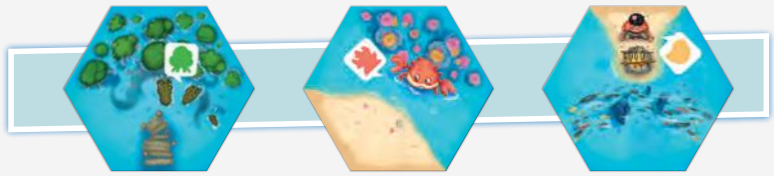




Rückseite

30 Auftragsplättchen

(mit folgenden 5 Auftragstypen)



je 6× Mangrove mit Mangrovenauftrag

je 6× Koralle mit Korallenauftrag

je 6× Insel mit Inselauftrag



je 6× Schwarm mit Schwarmauftrag

je 6× Steg mit Stegauftrag

Rückseite

30 Auftragsmarker



Mangroven-Auftragsmarker | *Korallen-Auftragsmarker* | *Insel-Auftragsmarker* | *Schwarm-Auftragsmarker* | *Steg-Auftragsmarker*

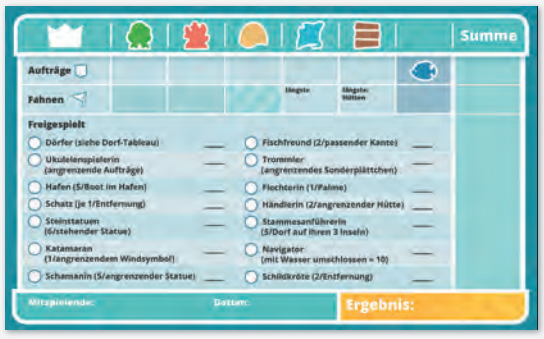


andere Seite der Auftragsmarker zeigt je Typ je 2× die Werte 4, 5 und 6

2 Blöcke



1 Kampagnenblock (20 Blatt einseitig bedruckt)



1 Wertungsblock (50 Blatt beidseitig bedruckt)

Freispielbares Material

Öffnet die 5 Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

36 Karten | 48 Plättchen | 1 Tafel
14 Holzteile | 2 Standfüße



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**

SPIELMATERIAL

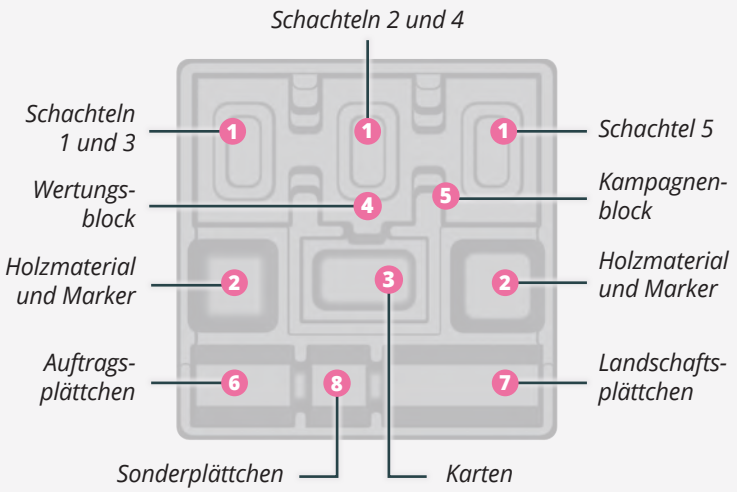
1 Sortiereinsatz

Im oberen Bereich des Sortiereinsatzes befinden sich 5 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.



SPIELZIEL

Ihr legt gemeinsam Plättchen zu einer wunderschönen Landschaft zusammen und versucht dabei, die Aufträge der Bewohner zu erfüllen, zugleich möglichst viele Hütten am längsten Steg zu haben und einen möglichst langen Schwarm 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.

Wichtig:
Falls ihr *Dorfromantik – Das Brettspiel* oder *Dorfromantik – Sakura* kennt, könnt ihr direkt losspielen, beachtet nur **folgende 2 Änderungen:**

Steg – wie Schiene/Straße, aber: Am Spielende zählt ihr die Hütten am längsten Steg und tragt deren Zahl stattdessen als Punkte ein.

Schwarm – wie Fluss, aber: Kanten mit Schwarm dürft ihr an beliebige andere Kanten anlegen – wie bei den 3 Landschaftsarten.

Für das Kampagnenblatt lest euch nach der ersten Partie die Details ab Seite 10 durch.

SPIELVORBEREITUNG

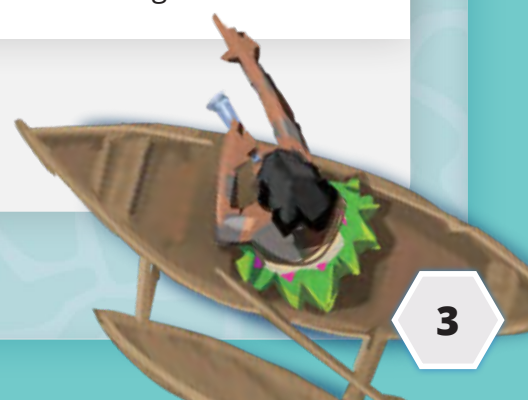
Mischt zu Beginn jeder Partie **verdeckt alle Landschaftsplättchen**. **Zieht danach immer genau 3** und legt diese **unbesehen zurück in die Schachtel**. Diese kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz. Bildet dann aus den restlichen Plättchen beliebig viele verdeckte Stapel und platziert diese am Rand 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 5 Schachteln erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



SPIELABLAUF (1/4)

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.



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

Es gibt 5 verschiedene Auftragstypen:



Mangroven-auftrag | *Korallen-auftrag* | *Insel-auftrag* | *Schwarm-auftrag* | *Steg-auftrag*

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

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

Legeregeln

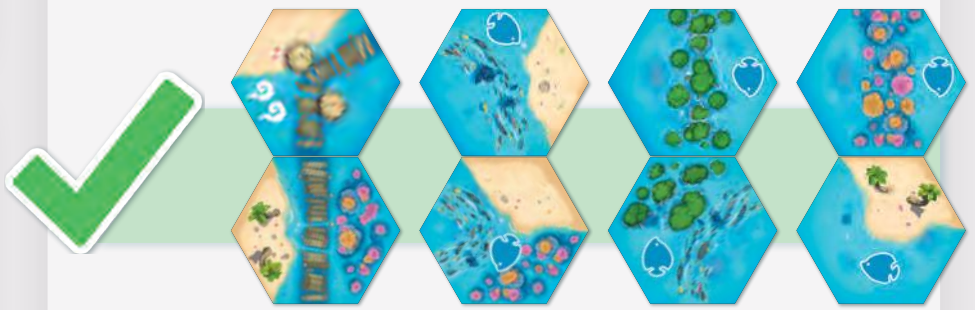
Nun zu den **Legeregeln** – wo und wie musst du das Plättchen legen?

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 Steg passend fortsetzen.** Du darfst somit nicht eine Kante mit Steg an eine Kante ohne Steg anlegen. (Selbstverständlich dürft ihr aber mehrere, nicht zusammenhängende Stege in eurer Spielfläche beginnen.)
- Für den **Schwarm** sowie die Landschaftsarten **Mangrove, Korallen** und **Insel** (sowie das neutrale **Meer**) gilt hingegen, dass du solche **Kanten beliebig anlegen** darfst, also auch nicht passend.

Erlaubte Beispiele:



Verbotene Beispiele:

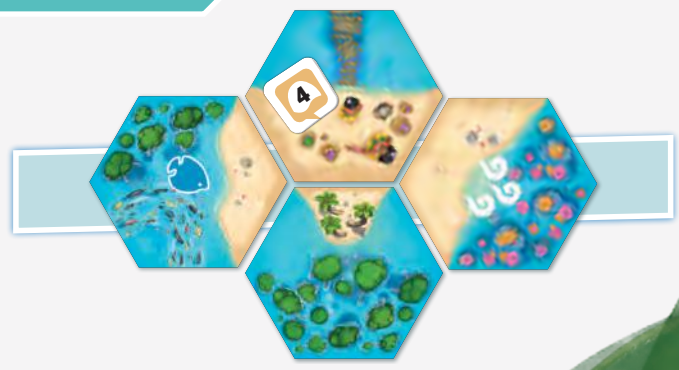


SPIELABLAUF (2/4)

Aufträge erfüllen

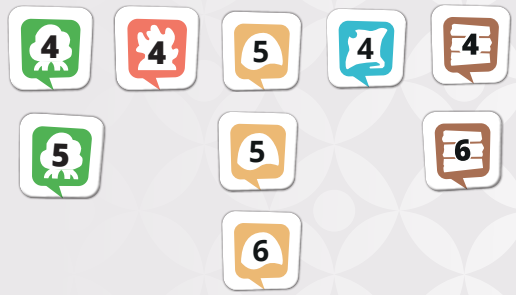
Auf jedem Auftragsmarker steht eine Zahl (4, 5 oder 6). Diese Zahl gibt vor, aus wie vielen Plättchen (Landschafts-, Auftrags-, noch freizuspielende Sonderplättchen) das entsprechende Gebiet bzw. der Steg / der Schwarm **genau** bestehen muss, damit dieser Auftragsmarker als erfüllt gilt. (Ein Gebiet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

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



Beispiel:
Der Insel-Auftragsmarker ist erfüllt, da das Inselgebiet aus genau 4 Plättchen besteht.

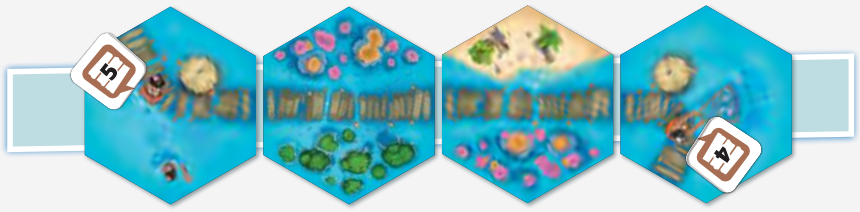
Hast du einen Auftragsmarker erfüllt, lege diesen am Rand eurer Spielfläche ab. Sortiert zur besseren Übersicht erfüllte Auftragsmarker je Typ einzeln nebeneinander. Am Spielende sind erfüllte Auftragsmarker eine der Punktequellen.



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



Beispiel: *Der Steg-Auftragsmarker mit der Zahl 4 ist noch nicht erfüllt, da der Steg bislang nur aus 3 Plättchen besteht.*



In einem späteren Zug legst du ein Steg-Auftragsplättchen mit einem Auftragsmarker mit der Zahl 5 an. Dadurch ist der Auftragsmarker 4 erfüllt. Lege ihn zu den anderen erfüllten Auftragsmarkern an den Rand der Spielfläche. Um den Auftragsmarker mit der Zahl 5 zu erfüllen, müsst ihr ein weiteres Plättchen mit Steg anlegen.

SPIELABLAUF (3/4)

Weitere Details:

- Du darfst Auftragsplättchen an ein Gebiet anlegen, in dem bereits 1 oder mehr Auftragsplättchen mit oder ohne Auftragsmarker liegen.
- 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.
- Du darfst ein **Auftragsplättchen nicht** so an ein Gebiet anlegen, dass das Gebiet (bzw. Schwarm/Steg) **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. Schwarm/Steg) 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 Korallengebiet 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 oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Dann fehlt noch 1 Plättchen mit Korallen, um den 5er-Korallenauftrag zu erfüllen.

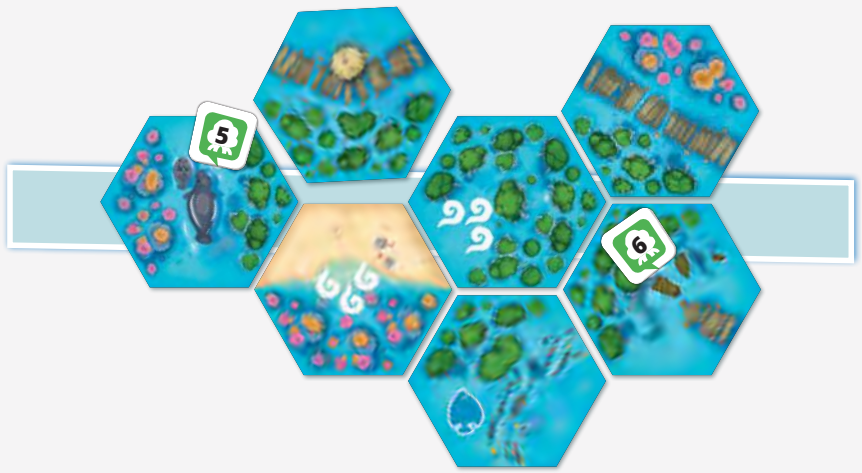


- Es ist aber erlaubt, dass durch ein **späteres** Anlegen eines Plättchens an ein Gebiet (bzw. Schwarm/Steg) mit Auftragsmarker dieses dann aus **mehr** Plättchen besteht, als der Auftragsmarker fordert. **Du musst diesen Auftrag dann abbrechen** und den Auftragsmarker in die Schachtel zurücklegen.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



Beispiel: *Dieses Plättchen mit Mangrove und Steg dürftest du so anlegen. Dann würdest du den 6er-Mangrovenauftrag erfüllen, müsstest aber den 5er-Mangrovenauftrag abbrechen.*

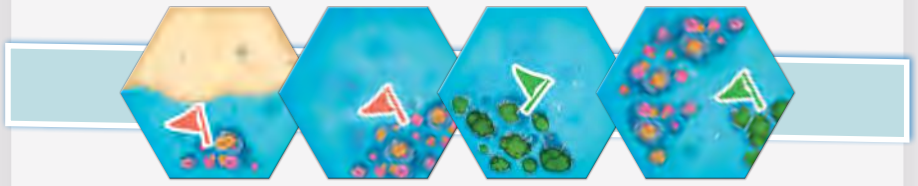
Wäre der 5er-Mangrovenauftrag ein 6er-Mangrovenauftrag, würdest du beide Aufträge mit Legen dieses Plättchens erfüllen.



SPIELABLAUF (4/4)

Fahnen

Zu Beginn der Kampagne gibt es 4 Landschaftsplättchen mit Fahne:

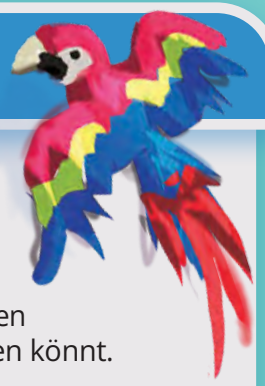


Eine grüne Fahne ist immer mit der Landschaftsart Mangrove, eine rote Fahne mit der Landschaftsart Korallen verknüpft.

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.

Zunächst zum **Wertungsblatt** – der Aufbau und das Eintragen aller Punkte wird auf der rechten Seite erklärt. Ein Wertungsbeispiel findet ihr direkt unterhalb auf dieser Seite.

Wertungsbeispiel





(Ausschnitt einer Wertung am Spielende)

Aufträge: Im Laufe der Partie habt ihr 3 Mangroven-, 1 Korallen-, 1 Insel-, 1 Schwarm- und 2 Stegaufträge erfüllt. In Summe bringen euch diese erfüllten Aufträge 38 Punkte ein.

Längster Schwarm: Es sind 3 Schwärme zu sehen. Der Längste besteht aus 4 Plättchen, weshalb ihr euch 4 Punkte für den längsten Schwarm notieren dürft.

Hütten am längsten Steg: Euer längster Steg besteht aus 6 Plättchen. An diesem Steg befinden sich 4 Hütten, weshalb ihr 4 Punkte dafür erhaltet.

Bunte Fahnen: Das Mangrovengebiet mit 2 Fahnen ist abgeschlossen, weshalb euch diese Fahnen in Summe 14 Punkte (das Gebiet besteht aus 7 Plättchen – je Fahne 7 Punkte) einbringen.

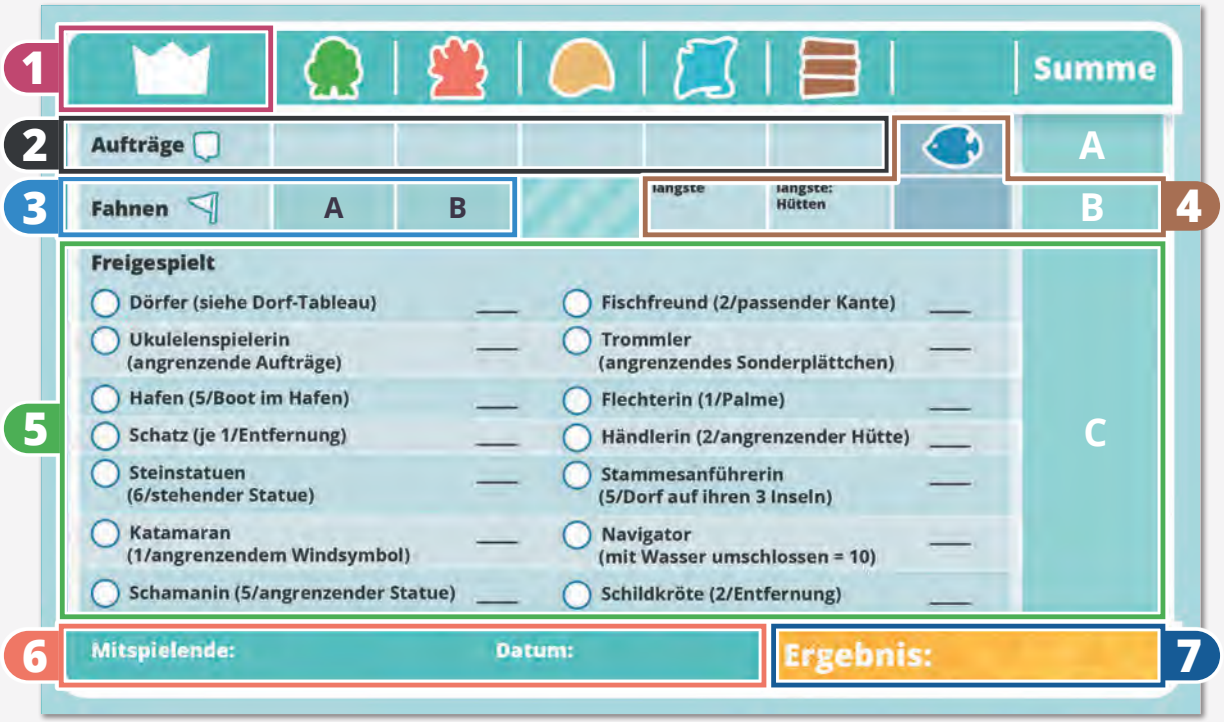
Das Korallengebiet mit der Fahne ist nicht abgeschlossen, da es noch 2 offene Kanten aufweist. Deshalb bekommt ihr für diese Fahne keine Punkte.

In **Summe** erhaltet ihr somit für diesen Ausschnitt:

38+4+4+14= 60 Punkte

							Summe
Aufträge	15	4	5	4	10		38
Fahnen	14	0		längste 4	längste: Hütten 4		22

WERTUNGSBLATT





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 Mangrovenaufträge, Punkte aller erfüllten Korallenaufträge, Punkte aller erfüllten Inselaufträge, Punkte aller erfüllten Schwarmaufträge und Punkte aller erfüllten Stegaufträge. Notiert ganz rechts (**A**) die Summe aller erfüllten Aufträge.

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 grüne Fahnen **A**, Punkte für rote Fahnen **B**.

4 Längster Schwarm, Hütten am längsten Steg und Fische

Zählt nach, aus wie vielen Plättchen der längste Schwarm und der längste Steg in eurer Spielfläche jeweils besteht. (Als Schwarm bzw. Steg gelten je alle ohne Unterbrechung aneinandergrenzenden Plättchen einer jeweiligen Art.) Notiert im dazugehörigen Feld für den Schwarm die Anzahl der Plättchen des längsten Schwarms. Zählt nun die Hütten, die beim längsten Steg abgebildet sind. Notiert im dazugehörigen Feld für den Steg die Anzahl der Hütten. Notiert ganz rechts (**B**) die Summe aller Punkte für Fahnen, den längsten Schwarm und die Hütten am längsten Steg.

Hinweis: Um in der vorletzten Spalte für Fische Punkte eintragen zu können, müsst ihr erst in der Kampagne neues Spielmaterial freispielen.

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 und das Datum der Partie.

7 Ergebnis

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

KAMPAGNENBLATT



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 Fortschrittspfads in der Mitte des Kampagnenblatts ihr auskreuzen dürft. Tut dies jetzt, beginnend mittig im unteren Bereich bei „Start“ S. Folgt dabei immer den blauen Linien und kreuzt einen weißen Kreis nach dem anderen aus. Erreicht ihr eine blau 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. Beachtet dabei, dass alle ausgekreuzten Felder über blaue Linien aneinander angrenzend sein müssen. Nur die Fische dürft ihr nicht einfach so auskreuzen …

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. Neue Erfolge auf den beiden Inseln rechts und links von der Startinsel findet ihr in Box 2, alle anderen freizuspielenden Erfolge des Kampagnenblatts in Box 5. Nehmt dann jeweils aus der entsprechenden Box die genannte Erfolgskarte. Geht entsprechend dem Text auf jener Karte vor und nehmt ggf. weiteres Material aus jener Schachtel.

Darüber hinaus könnt ihr über 11 Stellen im Fortschrittspfad zusätzliches Holzmaterial (und Fischplättchen) dem Spiel hinzufügen 6. Dieses befindet sich jeweils in der Box, über die ihr das Material erstmalig freigespielt habt.



KAMPAGNENBLATT

Beispiel: *In der 1. Partie habt ihr 138, in der 2. Partie 154 Punkte erreicht. Entsprechend habt ihr in der Zeile des* Ruderers *„1.“, in der Zeile der* Früchtesammlerin *„2.“ eingetragen.*

Aufgrund des Ergebnisses der 1. Partie durftet ihr 3 Felder auf dem Fortschrittspfad auskreuzen, wodurch ihr Schachtel 1 freigespielt habt.

Nach der 2. Partie durftet ihr weitere 4 Felder auskreuzen, weshalb ihr Schachtel 2 freigespielt habt.

Hier gabelt sich nun der Weg - aber Fische könnt ihr nicht einfach so auskreuzen ...



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

Kreuzt zunächst in der Liste rechts auf dem Kampagnenblatt (7) an, was ihr freigespielt habt (alle Erfolge sind alphabetisch geordnet) und notiert in der rechten Spalte, in der wievielten Partie ihr diesen Erfolg freigespielt habt. 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 (mit der Seite mit einem Symbol eines verschlossenen Schlosses) 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 die neuen Regeln lauten. (Zusätzlich gibt es **4 Regelkarten**, die euch komplett neue Spielelemente erklären.)

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

Fügt neue Auftragsplättchen zu den anderen Auftragsplättchen hinzu, die dazugehörigen Auftragsmarker zu den anderen Auftragsmarkern. Als weitere Plättchenart könnt ihr **Sonderplättchen** freispielen. Sie haben die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen. Zur Unterscheidung von diesen haben Sonderplättchen auf der Vorderseite ein Pergament abgebildet:



Könnt ihr über ein Sonderplättchen auf spezielle Weise Punkte oder einen anderen Vorteil erhalten, ist auf dem Pergament in Form von Symbolen eine Erinnerungshilfe abgebildet.



In 1 anderen Fall zeigt ein Rufzeichen an, dass das Plättchen als ein **Sonderplättchen** gilt.

Benötigter Platz für alle zusätzlichen Plättchen ist in den jeweiligen Fächern des Sortiereinsatzes berücksichtigt. Für Sonderplättchen gibt es ein eigenes Fach zwischen den Auftrags- und Landschaftsplättchen.

Auch wenn Sonderplättchen die gleiche Rückseite wie Landschaftsplättchen haben, gibt es für sie an vereinzelten Stellen eine Sonderregel – dort jeweils **fett** hervorgehoben.

Wichtig: Mischt ALLE Sonderplättchen (also die Plättchen mit Pergament) 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 Konsolen 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 zuletzt „Boss Fighters QR" (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: Jens Wiese und Lisa Forsch | **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Toukana Interactive GmbH. © 2026 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