DORF ROMANTIK

KOPF AN KOPF



Anleitung

Ein kompetitives Legespiel
für 2 Dorfromantiker ab 8 Jahren
von Lukas Zach und Michael Palm

TOUKANA INTERACTIVE

Pegasus Spiele

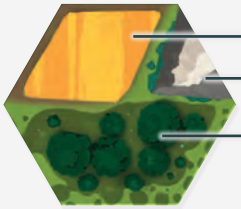
SPIELMATERIAL

63 Plättchen, davon:

44 Landschaftsplättchen



Rückseite



Landschaftsart Getreide

Berg

Landschaftsart Wald



Landschaftsart Dorf

Fluss



See

Bunte Fahne

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

19 Auftragsplättchen

(mit folgenden 4 Auftragstypen)



Rückseite



4x Fluss mit Flussauftrag mit den Werten 3, 4, 5 und 6



5x Wald mit Waldauftrag mit den Werten 3, 4, 5, 6 und 7



5x Getreide mit Getreideauftrag mit den Werten 3, 4, 5, 6 und 7



5x Dorf mit Dorfauftrag mit den Werten 3, 4, 5, 6 und 7

27 Marker



19 Marker „grünes Häkchen“



8 Marker „rotes X“

1 Wertungsblock



(20 Blatt beidseitig bedruckt)

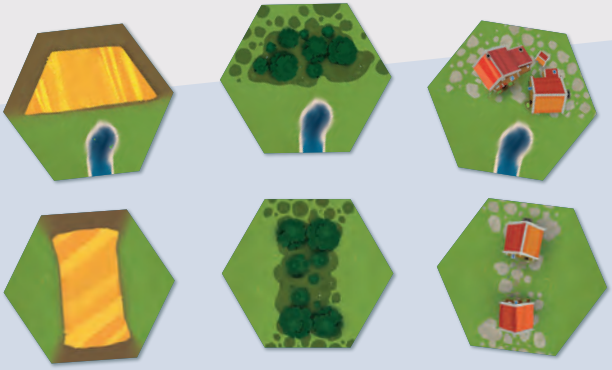
SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt euch zunächst beide je 1 Plättchen mit bunter Fahne und Berg und 1 Plättchen mit bunter Fahne und See. Legt diese 2 Plättchen jeweils offen vor euch aus.



2. Legt alle Auftragsplättchen nach Auftragstyp und Auftragswert (aufsteigend) sortiert zwischen euch offen aus.

3. Legt daneben alle Landschaftsplättchen offen aus. Sortiert dabei am besten die 3 Plättchen eines Plättchentyps (z. B. 3 Kanten mit Wald/Dorf/Getreide mit Flussendstück oder Wald/Dorf/Getreide je 2 gegenüberliegende Kanten verbindend) in Gruppen zusammen. So könnt ihr die unterschiedlichen Plättchen leichter überblicken.



SPIELVORBEREITUNG

4. Legt die „grünen Häkchen“-Marker und die „roten X“-Marker für euch beide leicht erreichbar am Rand der Spielfläche aus.



5. Legt den Wertungsblock zur Seite, ihr benötigt ihn erst am Spielende.



SPIELZIEL

In dieser Dorfromantikversion spielt ihr gegeneinander.

In der 1. Phase des Spiels wählt ihr abwechselnd Plättchen aus und stellt so eure Landschafts- und Auftragsplättchen selbst zusammen, mit denen ihr in der 2. Phase eine Partie Dorfromantik gegeneinander spielt.

Dabei legt ihr die Plättchen in jeweils einer eigenen Auslage aus. Versucht dabei, Aufträge zu erfüllen, die beiden Fahnen werten zu können, einen möglichst langen Fluss zu legen und Berge und Seen zu bilden. Je besser euch das gelingt, umso mehr Punkte könnt ihr am Spielende erreichen. Wer von euch beiden mehr Punkte hat, gewinnt die Partie.



DAS IST NEU

Schnelleinstieg für Dorfromantik Kenner

DORF ROMANTIK

Du kennst *Dorfromantik — Das Brettspiel*?

Dann lies die folgende Zusammenfassung der Änderungen, damit du direkt losspielen kannst.

Alle anderen lest bitte ab Seite 8 weiter.

Ihr spielt gegeneinander. Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

1. Auswahlphase & **2. Legephase**

1. Auswahlphase

Ihr erhaltet zunächst je 2 Plättchen mit bunter Fahne (je 1x mit Berg, 1x mit See). Legt dann alle anderen Plättchen in die Mitte eurer Spielfläche und wählt abwechselnd 1 Plättchen (Landschafts- oder Auftragsplättchen). Wer als Zweites wählt, erhält am Ende die beiden letzten Plättchen. Mischt schließlich jeweils eure gewählten Landschafts- und Auftragsplättchen separat und bildet je 1 verdeckten Stapel.

DAS IST NEU

2. Legephase

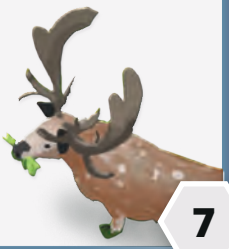
Ihr deckt immer gleichzeitig 1 Plättchen auf und legt es je in eure eigene Auslage. Die Auftragsplättchen haben in dieser Version einen Auftragsmarker aufgedruckt. Ihr zieht also keinen Auftragsmarker, den ihr auf das Auftragsplättchen legt. Nur die Person, die einen Auftrag erfüllt (oder abbricht), deckt dann 1 Auftragsplättchen auf. Beim Erfüllen eines Auftrags legt einen „grünen Häkchen"-Marker auf den Auftrag. Brecht ihr einen Auftrag ab, legt einen „roten X"-Marker auf den Auftrag.

Es gibt für Wald, Getreide und Dorf Aufträge mit je 1x dem Wert 3, 4, 5, 6 und 7, für Fluss mit den Werten 3, 4, 5 und 6.

Die bunten Fahnen unterliegen den üblichen Regeln für Fahnen. Die Geländeart, an die die bunte Fahne angrenzt, legt die Fahnenfarbe fest.

Berge/Seen sind ein neues Element. Eine Bergkante darf nur an eine andere Bergkante gelegt werden, eine Seekante nur an eine Seekante. Ein abgeschlossener Berg/See bringt 3 Punkte.

Am Spielende prüft ihr, wer mehr Punkte erreicht hat. Diese Person gewinnt die Partie.



SPIELABLAUF

1. Auswahlphase

Das Spiel beginnt mit einer Auswahlphase, in der ihr beide eure Plättchen für die Partie zusammenstellt. Hierbei gilt:

Entscheidet, wer von euch beiden beginnt. Diese Person wählt 1 Plättchen aus und legt es offen vor sich ab. Danach wählt die andere Person 1 Plättchen. Dies tut ihr beide abwechselnd so lange, bis nur noch 1 Plättchen übrig ist. Dieses Plättchen erhält die Person, die das letzte Plättchen genommen hat (also nicht als Erste ein Plättchen wählen durfte). Diese Person hat somit 1 Plättchen mehr, das sie legen kann. Es müssen während der gesamten Auswahlphase immer alle ausgewählten Plättchen für euch beide sichtbar bleiben.

Beim Auswählen eines jeden einzelnen Plättchens ist die Entscheidung frei, ob es ein Auftrags- oder ein Landschaftsplättchen sein soll. Am Ende dieser Phase habt ihr beide somit je eine unterschiedliche Anzahl an Auftrags- und Landschaftsplättchen vor euch liegen.

Mischt zum Ende der Auswahlphase verdeckt je eure Auftrags- und Landschaftsplättchen. Mischt zu den Landschaftsplättchen jeweils eure beiden Plättchen mit bunter Fahne hinzu. Bildet dann je 1 verdeckten Stapel Auftrags- und 1 verdeckten Stapel Landschaftsplättchen.



SPIELABLAUF

2. Legephase

Ihr spielt immer gleichzeitig. Pro Zug deckt ihr beide jeweils 1 Landschafts- oder Auftragsplättchen auf – immer das oberste eures entsprechenden Stapels. Dieses legt ihr den Legeregeln entsprechend (siehe nächste Seite) jeweils in eure eigene Auslage. Eure Auslagen entwickelt ihr getrennt voneinander.

Ob ihr ein Landschafts- oder Auftragsplättchen aufdeckt, unterliegt den folgenden Regeln:

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

Prüft in jedem weiteren Zug zuerst immer, wie viele Auftragsplättchen mit unerfülltem Auftrag jeweils in eurer Spielfläche liegen:

A) Liegen **weniger als 3 Auftragsplättchen** mit unerfülltem Auftrag aus, deckt die jeweilige Person 1 **neues Auftragsplättchen** auf und legt es den Legeregeln entsprechend in ihre Spielfläche.

B) Liegen **3 Auftragsplättchen mit unerfülltem Auftrag** aus, deckt die jeweilige Person 1 **neues Landschaftsplättchen** auf und legt es den Legeregeln entsprechend in ihre Spielfläche.

Wichtig:
Du deckst nur dann ein Auftragsplättchen auf, wenn du im letzten Zug einen Auftrag erfüllt oder abgebrochen hast, unabhängig davon, was die andere Person aufdecken muss.

SPIELABLAUF

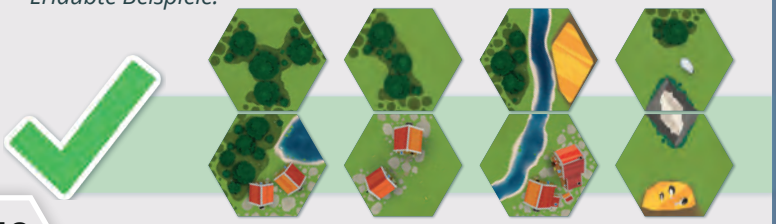
Legeregeln

Grundsätzlich gilt: Alle Plättchen einer Person müssen **immer** eine zusammenhängende Spielfläche bilden. Das bedeutet, dass ihr jedes Plättchen mit mindestens 1 seiner 6 Kanten an eine Kante eines bereits jeweils in eurer Spielfläche liegenden Plättchens anlegen müsst.

Darüber hinaus gibt es nur folgende 3 weitere Vorgaben:

- **Ihr müsst Kanten mit Fluss passend fortsetzen.** Ihr dürft somit nicht eine Kante mit Fluss an eine Kante ohne Fluss anlegen. (Selbstverständlich dürft ihr aber mehrere, nicht zusammenhängende Flüsse in euren Spielflächen beginnen.)
- Ein Berg/See setzt sich aus 2 Plättchen zusammen, deren Kanten übereinstimmen und zusammen einen Berg / einen See ergeben. Ihr dürft dabei **an eine Bergkante nur eine andere Bergkante** und **an eine Seekante nur eine andere Seekante legen**.
- Für die Landschaftsarten **Wald**, **Getreide** und **Dorf** (sowie die neutrale **Wiese**) gilt hingegen, dass ihr solche **Kanten beliebig anlegen dürft,** also auch nicht passend.

Erlaubte Beispiele:



SPIELABLAUF

Verbotene Beispiele:



Aufträge erfüllen

Auf jedem Auftragsplättchen steht eine Zahl (3, 4, 5, 6 oder 7). Diese Zahl gibt vor, aus wie vielen Plättchen (Landschafts- und Auftragsplättchen) das entsprechende Gebiet bzw. der Fluss **genau** bestehen muss, damit dieser Auftrag als erfüllt gilt. (Ein Gebiet bilden Plättchen einer Landschaftsart, die über passende Kanten verbunden sind.)

Aufträge könnt ihr **sofort** beim Auslegen erfüllen.

Beispiel

Der Getreide-Auftrag ist erfüllt, da das Getreidegebiet aus genau 4 Plättchen besteht.



Hast du ein Auftragsplättchen erfüllt, decke den aufgedruckten Auftrag mit einem „grünen Häkchen"-Marker ab. Am Spielende sind erfüllte Aufträge eine der Punktequellen.

Beispiel

Der Fluss-Auftrag mit der Zahl 4 ist noch nicht erfüllt, da der Fluss bislang nur aus 3 Plättchen besteht.



In einem späteren Zug legst du ein Fluss-Auftragsplättchen mit einem Auftrag mit der Zahl 5 an. Dadurch ist der 4er Auftrag erfüllt. Lege ein grünes Häkchen auf den erfüllten Auftrag. Um den 5er Auftrag zu erfüllen, musst du ein weiteres Plättchen mit Fluss anlegen.



Nicht vergessen:

Als nächstes Plättchen musst du ein Auftragsplättchen aufdecken, da du nun weniger als 3 unerfüllte Aufträge in deiner Spielfläche liegen hast. Welches Plättchen die andere Person aufdecken muss, ist unabhängig davon.

Weitere Details:

- Du darfst Auftragsplättchen an ein Gebiet anlegen, in dem bereits 1 oder mehr Auftragsplättchen mit oder ohne erfülltem Auftrag liegen.
- Durch das Legen eines Plättchens darfst du mehr als 1 Auftrag gleichzeitig erfüllen. (In dieser Dorfromantik-Version können dies nur Aufträge verschiedenen Typs sein.)
- Du darfst **ein Auftragsplättchen** nicht so an ein Gebiet anlegen, dass das Gebiet bzw. der Fluss im Moment des Anlegens aus **mehr** Plättchen bestünde, als der Auftrag fordert. Es ist auch verboten, ein Auftragsplättchen so anzulegen, dass du das Gebiet bzw. den Fluss mit **weniger** Plättchen **abschließen** würdest, als der Auftrag erfordert. Das Gebiet hätte dann keine offene Kante mehr, um vergrößert zu werden, und der Auftrag wäre somit im Moment des Anlegens nicht mehr erfüllbar.

Beispiel

Den 5er Auftrag dürftest du so nicht anlegen, da dann das Dorfgebiet abgeschlossen wäre, aber nur aus 4 Plättchen bestünde, der Auftrag jedoch 5 verlangt.

Um das Plättchen an dieser Stelle anzulegen, müsstest du es um 1 Kante im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Dann fehlen noch 2 bzw. 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. einen Fluss) mit unerfülltem Auftrag dieses dann aus mehr Plättchen besteht, als der Auftrag fordert. Du musst diesen Auftrag dann abbrechen und einen „roten X"-Marker auf den Auftrag legen. Gleiches gilt, wenn du ein Gebiet (bzw. einen Fluss) später so abschließt, dass weniger Plättchen darin liegen, als der Auftrag fordert. Decke dann den Auftrag ebenfalls mit einem „roten X"-Marker ab.
- Sollte der Stapel der Aufträge aufgebraucht sein, kannst du kein weiteres Auftragsplättchen ins Spiel bringen. Setze dann das Spiel mit dem Legen von Landschaftsplättchen bis zum Spielende fort.

Bunte Fahnen

Legt ein Plättchen mit bunter Fahne wie jedes andere Plättchen den Legeregeln entsprechend in die Spielfläche. Versucht dabei, die Kante mit der bunten Fahne an 1 der 3 Landschaftsarten anzulegen. Das Plättchen mit der bunten Fahne wird dann Teil des entsprechenden Gebiets. (Die Kante weist deshalb alle 3 Landschaftsarten auf.)



Es können auch beide Fahnen in 1 Gebiet enthalten sein.

Um am Spielende für bunte Fahnen Punkte zu erhalten, muss das Gebiet mit der Fahne abgeschlossen sein, darf also keine offene Kante, an die kein Plättchen angrenzt, aufweisen.

SPIELENDE

Ihr beendet das Spiel nicht zwingend zum selben Zeitpunkt. Die Partie endet für eine Person sofort, sobald sie ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsste, aber alle ihre Landschaftsplättchen aufgebraucht sind. Die andere Person spielt so lange weiter, bis auch sie ein Landschaftsplättchen aufdecken und anlegen müsste, aber alle ihre Landschaftsplättchen aufgebraucht sind.

Erfüllt ihr mit eurem letzten Landschaftsplättchen einen Auftrag (oder brecht einen ab), deckt ihr neue Auftragsplättchen so lange weiter auf, bis ihr keinen weiteren Auftrag mehr erfüllt (oder abbrecht).

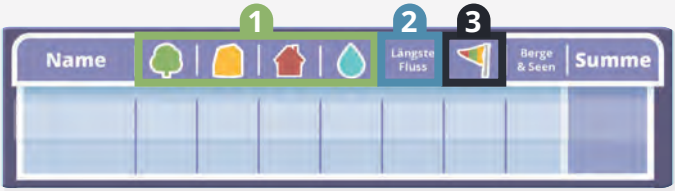
Es kann vorkommen, dass ihr am Spielende noch verdeckte Auftragsplättchen vor euch liegen habt. Jene kommen dann in dieser Partie nicht ins Spiel.

Deckt am Ende der Partie nicht erfüllte Aufträge jeweils mit einem „roten X"-Marker ab.

Berechnet nun eure Punkte.
Nehmt dazu den Wertungsblock zur Hand.



WERTUNGSBLOCK



1 Aufträge:

Rechnet die Zahlen eurer erfüllten, also mit „grünen Häkchen"-Markern abgedeckten (schiebt die Marker dafür etwas zur Seite) Aufträge zusammen und tragt die Summe entsprechend in die dazugehörigen Felder: Punkte aller erfüllten Waldaufträge, Punkte aller erfüllten Getreideaufträge, Punkte aller erfüllten Dorfaufträge und Punkte aller erfüllten Flussaufträge.

2 Längster Fluss

Zählt nach, aus wie vielen Plättchen euer längster Fluss besteht. (Als Fluss gelten je alle ohne Unterbrechung aneinandergrenzenden Plättchen.) Tragt diese Zahl in das entsprechende Feld.

3 Bunte Fahnen

Prüft zunächst jeweils, welche eurer 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. (Falls die Kante einer bunten Fahne an eine Wiesenkante angrenzt, ist jenes Gebiet der bunten Fahne nur 1 Plättchen groß.)

Tragt die Summe in das entsprechende Feld.

WERTUNGSBLOCK



4 **Berge/Seen:**

Jeder vollständige Berg/See bringt 3 Punkte ein. Tragt die Summe in das entsprechende Feld.

5 **Ergebnis**

Tragt jeweils die Summe eurer Punkte jener 7 Kategorien ganz rechts ein. Wer mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie.

Im Falle eines Gleichstandes löst diesen anhand der folgenden Tie Breaker auf: Falls der erste den Gleichstand nicht auflöst, versucht dies mit dem zweiten usw. – so lange, bis eine Entscheidung vorliegt:

1. Es gewinnt, wer in Summe mehr Berge & Seen gebildet hat.

2. Es gewinnt, wer den längeren Fluss gebildet hat.

3. Es gewinnt, wer mehr Punkte über seine beiden bunten Fahnen erreicht hat.

4. Es gewinnt, wer in Summe mehr Punkte über die Auftragsmarker erreicht hat.

5. Falls immer noch ein Gleichstand besteht, habt ihr eine einzigartige Partie erlebt und teilt euch den Sieg.

SPIELENDE

Beispiel

(Ausschnitt einer Wertung am Spielende)





SPIELENDE

Aufträge: Im Laufe der Partie hast du 2 Waldaufträge und 1 Flussauftrag erfüllt. In Summe bringen dir diese erfüllten Aufträge 10 Punkte ein.

Das Gebiet des 4er Getreideauftrags besteht nur aus 3 Plättchen. Deshalb musstest du diesen Auftrag abbrechen und einen „roten X"-Marker auf dem Auftrag platzieren.

Längster Fluss: Es ist 1 Fluss zu sehen: Dieser Fluss besteht aus 3 Plättchen, weshalb du dir 3 Punkte für den längsten Fluss eintragen darfst.

Bunte Fahnen: Das Waldgebiet mit der bunten Fahne ist abgeschlossen, weshalb dir die Fahne 6 Punkte (das Gebiet besteht aus 6 Plättchen) bringt. Das Dorfgebiet mit der bunten fahne ist nicht abgeschlossen, da es noch 2 offene Kanten aufweist. Deshalb bekommst du für diese bunte Fahne keine Punkte.

Berge/Seen: 2 Berge und 1 See sind vollständig und bringen dir in Summe 9 Punkte ein.

Deine Punkte: 28

TEAM



Das Team des Dorfromantik Videospiels
Beginnend im Uhrzeigersinn: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch



Der Illustrator
Paul Riebe



Die Autoren
Lukas Zach und Michael Palm

IMPRESSUM

Spieldesign: Lukas Zach und Michael Palm | **Illustrationen:** Paul Riebe
Grafikdesign: 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.

TOUKANA INTERACTIVE



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

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de